TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año II Número 15 - 350 PTAS

Reportaje especial
JUEGOS DE ROL:
Llega la fiebre en versión española

Puntuamos los juegos más esperados
VIRTUA RACING
WORLD CUP USA'94
DRAGON BALL Z
STREETS OF RAGE 3

LOS 150 MEJORES TRUCOS PARA MEGA DRIVE



8 414090 203500 00015

La Masa romperá en Mega Drive

INCREÍBLE, HULK



VIRTUA RACING
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
PROHIBIDO JUGAR
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Pisa el acelerador a fondo y experimenta sensaciones desconocidas hasta ahora. Derrapes, adelantamientos, golpes...todo llevado al límite de la realidad.
Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, con VIRTUA RACING, llega a toda velocidad.
94
"Un juego que hace honor a la recreativa que le da nombre". CONSOLES +
94
"El chip SVP no ha podido tener mejor presentación. El futuro ya está aquí". SEGA MAGAZINE.
94
"Rápido veloz vertiginoso y todos los calificativos que se os ocurran seguro que se quedan cortos para definir este juego. TODOSEGA.



SIN CASCO
Tan deprisa que con sus 23 Mhz deja muy atrás a los 10 Mhz de otros prehistóricos chips. Calienta su motor de I-Ram interno y 2 Kbytes, y disfruta con los efectos tridimensionales y una sensación de realismo difícil de olvidar. Además, el SVP se mueve a velocidades vertiginosas. La velocidad de movimiento de los gráficos poligonales se multiplica por cuatro. Impresionante ¿no?. Y si te gusta la competición, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo...o enemigo.
Ya lo sabes. Si quieres ser el mejor piloto,
¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.
SEGA
DRIVE
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

SUMARIO

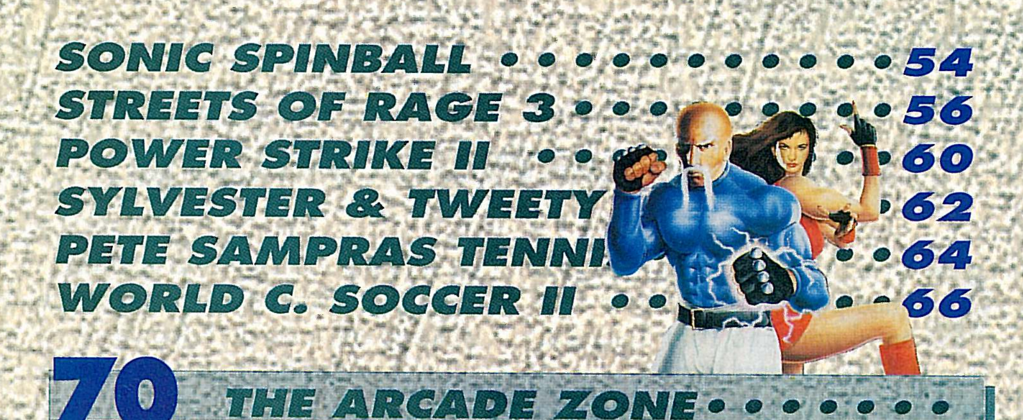


TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefe de Sección: Oscar del Moral
Redacción: Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Abel Vaquero, María Alba
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: Javier Abad Martínez, A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España. Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

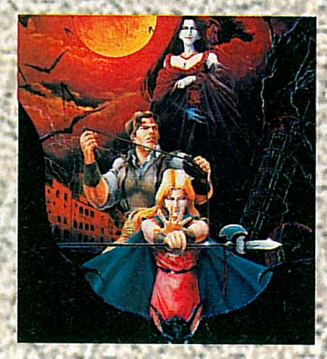
Año 2 - Nº 15 Junio 1994



«Star Wars» aún no ha llegado a los salones recreativos, pero sí que está en nuestras páginas, ¡y de qué manera!

Sinceramente, en redacción creemos que el pobre Mr. Q está aburrido de tanta pregunta fácil. Vamos, ¡animarle!

GUÍAS DE TRUCOS



¿Estás atascado y no consigues pasar la fase tres del «Castlevania»? ¿El dinosaurio marino del «Chuck Rock 2» es muy difícil? Tranquilo, aquí tienes la solución a tu problema.



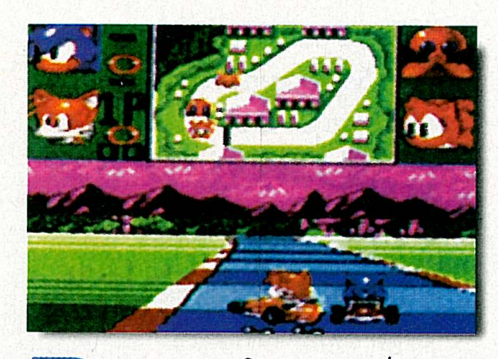
En portada te decimos que son 150 los trucos que tenemos, pero si los cuentas verás que hay muchos más.

A BUEN HARDWARE, MEJOR SOFTWARE

Este podría ser el lema de Sega para este mes. Porque si en el número anterior adelantábamos la noticia de la aparición de un nuevo sistema de 32 bits que garantiza la permanencia de Sega como líder en la creación de hardware, los títulos que se presentan estos días se la aseguran claramente en el tema relativo al software.
Y esta superioridad tiene nombres propios: «Virtua Racing» y «World Cup USA ´94», dos auténticos "juegazos" que aportan a la Mega Drive unos niveles de calidad y jugabilidad realmente fuera de lo normal. Sin embargo, el despliegue no se acaba aquí, pues no podemos pasar por alto la aparición de títulos como «Streets of Rage 3», -el retorno de un clásico-, «Pete Sampras Tennis» -una mega agradable sorpresa para los aficionados al tenis-, y el mismísimo «Dragon Ball Z», -sin duda un juego que con su llegada a Sega hará que más de uno deje de presumir para siempre-
¿Comprendéis ahora el porque del titular?



Sonic cambia de vehículo
SONIC DRIFT



Parece que Sonic ya se ha cansado de tanto correr y quemar suelas de zapatos, así que próximamente veremos cómo la mascota de Sega se pone a los mandos de un fulgurante vehículo, acompañado de su inseparable amigo Tails. Sólo para Game Gear, tardaremos aún un par de meses en verlo aquí.

Nueva recreativa
BATMAN FOREVER



Acclaim ha firmado un acuerdo con la compañía cinematográfica Warner Bros para programar una recreativa basada en su película «Batman Forever», de próxima aparición. Esta recreativa utilizará el potente hardware «Titan», de Sega, base del conocido «Daytona USA».

Cuatro para uno sin gasto alguno
J-CART, EL CARTUCHO MÚLTIPLE

Con su nuevo dispositivo J-Cart (incorporado por primera vez en el cartucho Pete Sampras Tennis), Codemasters viene a demostrar que se puede conseguir conectar cuatro joypads sin necesidad de realizar un desembolso adicional. Este dispositivo permite que cuatro jugadores disfruten de un mismo cartucho , con la jugabilidad añadida que ofrece un juego con tanto participante.



Además de ser una ingeniosa idea, el cartucho no costará mucho más de lo que suele ser habitual, así que empezad a calentad vuestros joypads para un enfrentamiento múltiple.

Proein distribuirá MicroProse
THE CHAOS ENGINE

La conocida distribuidora española ha firmado un acuerdo para comercializar en nuestro país los cartuchos de la afamada compañía americana. El primer título en ser comercializado será «The Chaos Engine», un arcade con perspectiva aérea en el que nuestra misión será dirigir una especie de mercenario a través de una serie de escenarios diferentes. Este cartucho, con el nombre de «Soldiers of Fortune», ya fue comercializado en USA con gran éxito.





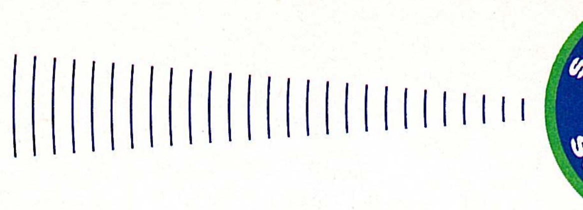


Mega Drive recibe a un gran campeón
MARIO ANDRETTI RACING

El una vez campeón mundial de Fórmula 1 ha formado equipo con EA Sports para producir un juego de carreras de coches. Este nuevo cartucho para Mega Drive ofrecerá la posibilidad de participar en tres tipos de cometiciones diferentes, cada una con las condiciones propias de agarre de sus circuitos. Así mismo, el juego incluirá un modo para dos jugadores a pantalla partida y una serie de vistas diferentes para el modo un jugador.



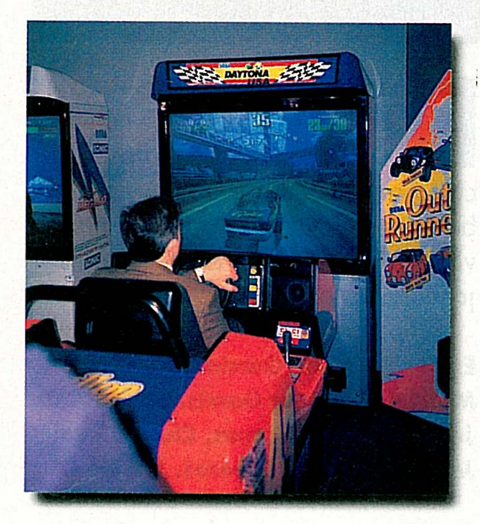





El paraíso del juego

FERIA ESPAÑOLA DEL RECREATIVO

El pasado mes de abril se celebró, en el Palacio de Crístal de la Casa de Campo, la edición correspondiente a este año de la Feria Española del Recreativo. Sega también estaba allí y, en primicia, pudimos disfrutar de «Daytona USA» y «Jurassic Park». La fabulosa recreativa de carreras es verdaderamente impresionante. Su realismo es total; sentarse al volante de la máquina y verse trasladado a un circuito de carreras es todo uno. De «Jurassic Park», ratificamos todo lo que en su día os comentamos de ella. «Virtua Fighters» también estaba allí, acompañada de «Out Runners», así como alguna otra cosilla que ya os comentaremos en próximos números.

Lo más esperado de Sega

MEGADRIVE 32, ¡¡PRIMERA IMAGEN!!

Apenas ha transcurrido un mes desde que os anticipamos la próxima aparición de un nuevo sistema de 32 bits de Sega y, ¡ya tenemos en primicia mundial la primera imagen!. Como podéis observar en este dibujo que nuestros intrépidos redactores han obtenido de los archivos secretos de Sega, la MegaDrive 32 (nombre definitivo de la máquina), se conectará a la Mega Drive normal por la ranura de cartucho y la convertirá en una auténtica consola de 32 bits.

Así mismo, Sega nos ha adelantado que los primeros juegos que serán comercializados para este nuevo sistema son «Virtua Fighters» y «Daytona USA», que actualmente están gozando de un enorme éxito en las recreativas.

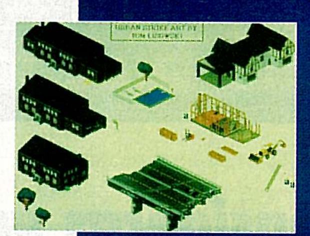
Por otra parte, nos llegan rumores acerca de la próxima llegada de una nueva Game Gear. Se especula con la posibilidad de que mantenga su pantalla en color y sea una consola de 16 bits. ¿Será la Mega Drive portátil, con pantalla incluida? No te preocupes, en TodoSega te mantendremos informado de todo.

"DAFFY DUCK"

Dentro de muy poco tiempo las pequeños de la familia Sega (Master System y Game Gear) podrán disfrutar con las aventuras de Daffy Duck. Este singular pato -más bien patán- nos deleitará próximamente con sus graciosas aventuras en Hollywood. Estad atentos a nuestras páginas para saber más de este particular héroe.



"URBAN STRIKE"



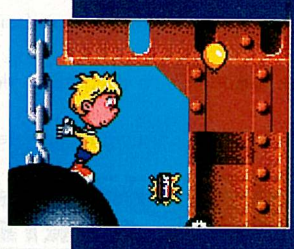
Desde los cuarteles de Electronic Arts en Inglaterra nos llega la primera imagen de lo que será la continuación de «Jungle Strike». Este tercer título de la serie tendrá como escenario una metropolí. Como podéis observar por la imagen que acompaña esta información, el aspecto visual del juego estará muy detallado.

"OUT RUNNERS"

Este cartucho estará basado en la recreativa del mismo nombre. Como probablemente ya habréis adivinado, su nombre viene del famoso «Out Run». Básicamente, su principio de funcionamiento es el mismo: conducir un coche por las carreteras de los Estados Unidos disfrutando de sus sugerentes paisajes. Próximamente, os ofreceremos más información.



"MARKO'S MAGIC"



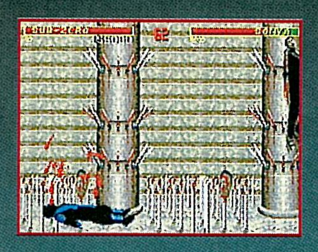
Hace un par de números os ofrecimos una completa review deeste niño cuando vió la luz en formato Mega Drive. Ahora, los poseedores de la portátil de Sega podrán disfrutar también de sus aventuras. Ya sabéis, próximamente veréis las filigranas que este chaval hace con el balón en vuestra Game Gear.



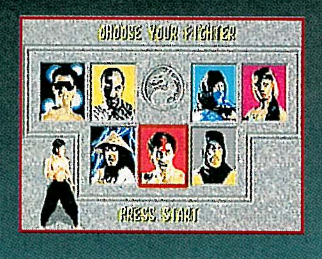
ULTIMA HORA · ULTIMA HORA

¡Ya está aquí! ¡Con modo 'Gore'!
MORTAL KOMBAT CD

Acaba de llegarnos la versión de «Mortal Kombat CD». La emoción apenas nos ha permitido verla, pero en los escasos minutos que la hemos tenido entre nuestras manos hemos comprobado que mantiene todas las características de la versión MD y, además, incluye el modo Gore directamente, es decir, sin necesidad de trucos. El próximo número os contaremos todo acerca de este alucinante y esperado título.







¿Te consideras un apasionado de los videojuegos?

Si es así, un grupo de profesionales está desarrollando un estudio sobre el sector y les gustaría contar con tu ayuda. Si eres un habitual de los videojuegos -ya sea en PC o en consola- desde hace más de cinco años, y tienes entre 15 y 30 años de edad, rellena el cupón adjunto y envíalo a:

INVESTIGACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS
Apartado de correos nº 24.094. 08080 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
Dirección: ....
Ciudad: ....Provincia: ....
C.P.: ....Teléfono: ....Edad: ....

¿Cuándo empezaste a usar videojuegos regularmente? 19...... (año)

¿Con qué frecuencia juegas con videojuegos?
❒ Menos de una vez al mes ❒ Semanalmente ❒ Diariamente
❒ 1 vez al mes ❒ 2 - 6 veces/semana ❒ Varias veces al día

¿Cuánto tiempo dedicas semanalmente a jugar con videojuegos? .... (horas) ....(minutos)

¿Qué soporte utilizas actualmente para jugar con videojuegos? ❒ PC ❒ Consola

SORTEO

Entre todos los participantes se sortearán consolas Multi Mega, la última novedad tecnológica de Sega, y videojuegos. Los nombres de los premiados aparecerán en las revistas del sector.



Bueno, como lo prometido es deuda, aqui están los nombres de los cuatro ganadores de las cinco colecciones de CDs que regalabamos en el número 13 de nuestra revista. Enhorabuena a los ganadores y, ¡qué los disfrutéis con alegría!

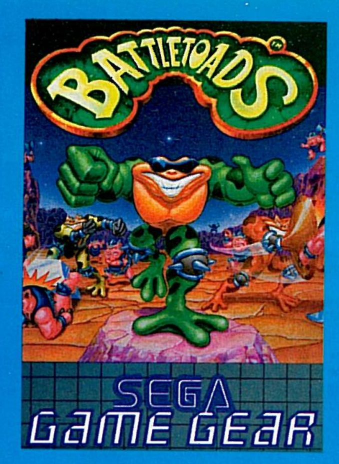
Esther Gallardo García. Móstoles
Manuel V. Pastor Gomis. San Vicente
José R. Luceño Gómez. Ciudad Real
José A. Morales Cuberos. Sabadell

Buzón TodoSega

¡TU OPINIÓN ES LA QUE CUENTA!

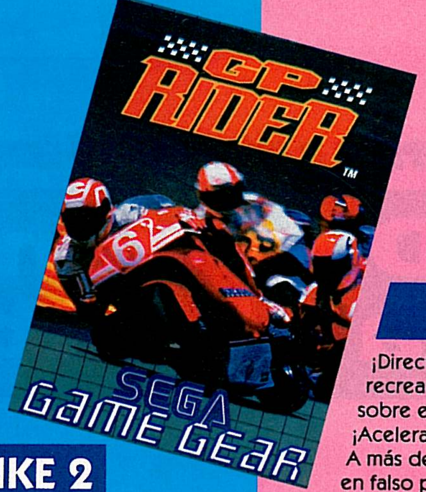
Sabemos que por tu cabeza rondan ciertos temas para las que piensas que Mr. Q no está programado. No te preocupes, precisamente por esto hemos creado una nueva sección. Anímate, envíanos tus opiniones, tus quejas, tus sugerencias o cualquier asunto que quieras comentar, a la dirección de siempre, indicando en el sobre **Buzón TodoSega** y todo el mundo sabrá lo que piensas.





BATTLETOADS

Cuando dejas armas nucleares en manos de un sapo, pasa lo que pasa. ¡Comienza una batalla encarnizada contra la Reina de la Oscuridad!.



SONIC CHAOS



Sus poderes te harán más falta que nunca a través de sus 6 trepidantes fases. *"SONIC seguirá siendo la estrella indiscutible de SEGA con juegos tan imaginativos como éste".* **-Todo Sega-**

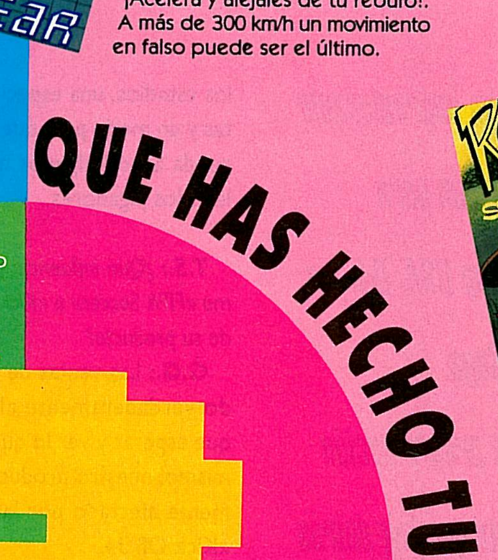
GP RIDER

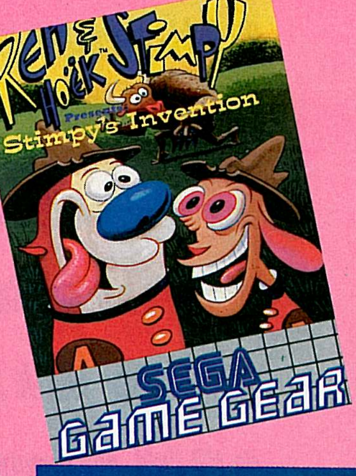
¡Directamente de las recreativas!. Las motos rugen sobre el asfalto al rojo vivo. ¡Acelera y aléjales de tu rebufo!. A más de 300 km/h un movimiento en falso puede ser el último.



POWER STRIKE 2

Una dramática batalla aérea sin cuartel, a velocidad suicida. Siete tipos de armas, infinidad de escenarios y un ejército de enemigos. ¡Un juego de altos vuelos!.





¿QUE HAS HECHO TU PARA MERECER ESTO?

Si has aprobado todo de calle, estás en pleno trance de primera comunión o, simplemente no has dado motivos de escándalo en casa, ¿No te mereces una compensación en forma de regalo?. Es tu ocasión de oro para hacerte, por fin, con la mejor portátil o uno de los últimos juegos de su ilimitado repertorio: ¡Más de 300!. ¿O has olvidado que la GAME GEAR es la única portátil a todo color con sonido estéreo y convertible en tele?. Por pedir que no quede. Reconócelo. No te mereces menos.

REN & STIMPY

Las disparatadas aventuras de una pareja que rompe con todo. Directamente de los dibujos animados que arrasan en USA. ¡La risa te hará descontrolar!.

Unitros





ALADDIN

"Sus gráficos son realmente sorprendentes y se han visto pocas veces en una portátil. Te dejarán alucinado". "¡Exactamente igual que la película de Disney". **-Todo Sega-**



ASTERIX

Estos romanos sólo entienden un idioma: El del mamporro. Elige entre Asterix y Obelix y dales un buen recital, entre alucinantes y coloristas gráficos. ¡Marchando una de picadillo a la romana!.





LA LEY DEL MAS FUERTE



Entrevista en exclusiva con Geoff Gamage, Jefe de Programación de U.S.Gold

U.S. GOLD lo tiene claro: ¡Nos gusta el fútbol!

US Gold ha realizado un impresionante esfuerzo de programación para desarrollar «World Cup USA ´94» en los cuatro sistemas Sega. Geoff Gamage, jefe de programación de US Gold, nos cuenta qué hay detrás de este fabuloso juego de fútbol.

T.S.: ¿Cuáles son las características más destacables de este «World Cup USA ´94»?

G.G.: Principalmente, nuestro juego destaca sobre los demás por las extensas posibilidades de personalización que ofrece. Es posible alterar infinidad de elementos, tales como seguimiento de la pelota, cuánto se pega ésta a la bota del jugador, opciones de personalización de golpes, etc.

T.S.: ¿Qué importancia tiene para vosotros el hecho de haber conseguido la licencia oficial?

G.G.: Esto se reflejará en la calidad y autenticidad del producto, así como en su acercamiento a la realidad. US Gold ha realizado un gran esfuerzo para recrear de la forma más fiel posible toda la atmósfera que envuelve un acontecimiento deportivo mundial de este calibre.

T.S.: ¿Cuáles son las diferencias entre las versiones Mega Drive y Mega CD?

G.G.: La versión Mega CD, dadas las especiales carateristicas de este soporte, ha sido ampliada y añade una base de datos con información referente al mundial y animaciones de los estadios, una especie de juego de preguntas y un modo para que el comprador del CD pueda añadir algunos movimientos adicionales a los jugadores.

T.S.: ¿Qué influencia pueden tener juegos como «FIFA Soccer» o «Kick Off 3» sobre las ventas de su producto?

G.G.: Las ventas de «FIFA Soccer» han sido verdaderamente altas, pero tendremos que esperar y ver lo que dice el mercado. Así mismo, nuestro producto no se verá directamente afectado por la salida al mercado de «Kick Off 3».

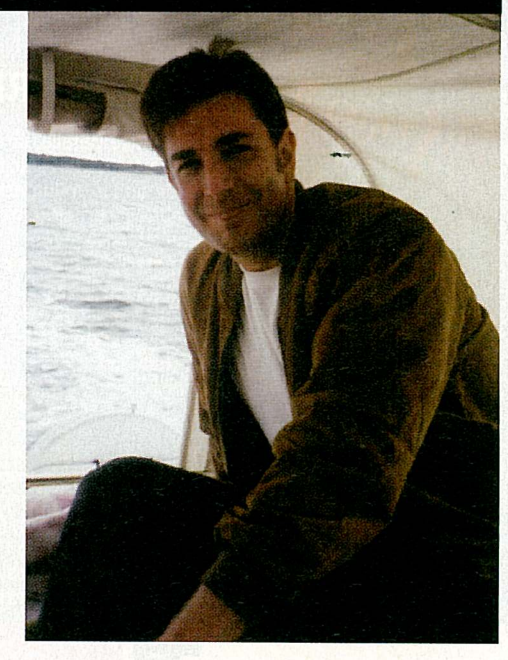
T.S.: Sabemos que no se programa un juego en 6 meses, pero desde que tuvimos conocimiento de este producto hasta su comercialización, ha pasado muy poco tiempo, ¿cuándo iniciaron el trabajo?, ¿Cuántas personas integran el equipo de programación y desarrollo?

G.G.: En febrero de 1993 se inició el trabajo en todas las versiones de «World Cup USA ´94». Este proceso ocupó a un equipo de más de treinta personas, entre las que se encontraban músicos, programadores, diseñadores y testeadores.

T.S.: ¿Han contado con la ayuda o asesoramiento de algún personaje ligado a este deporte?

G.G.: En US Gold pensamos que no es un factor decisivo el hecho de contar con alguien ligado al deporte para desarrollar con total fidelidad un juego. Para definir las características de «World Cup USA ´94», probamos antes todos los cartuchos de fútbol del mercado. Así, pudimos crear un juego muy variado y con opciones nunca vistas en otros cartuchos con anterioridad.

En el desarrollo de «World Cup USA ´94» han participado más de treinta personas entre programadores, grafistas, músicos y testeadores.



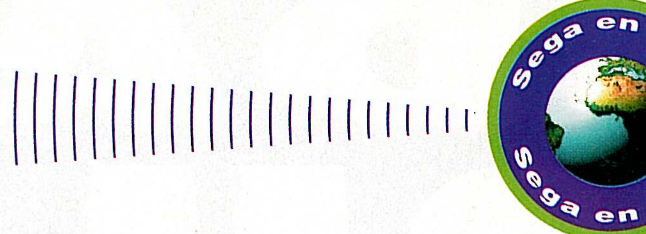
Como se ve en la foto, Geoff Gamage, -protagonista de esta entrevista-, no siempre está sentado frente a un ordenador.

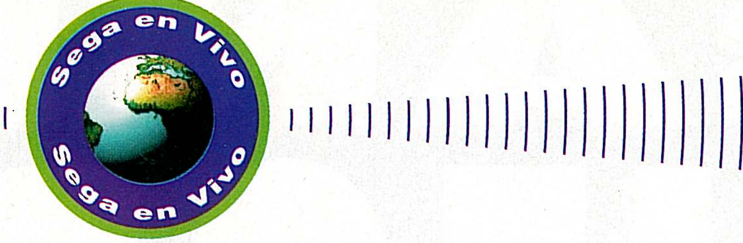
T.S.: ¿Qué es «World Cup USA ´94», un simulador tipo «FIFA Soccer» o un arcade tipo «Sensible Soccer»?

G.G.: Debido a las variadas opciones de configuración, «World Cup USA ´94» puede ser ambas cosas, depende del grado de personalización al que desee llegar el comprador del juego y su forma de jugar.

T.S.: Por último, ¿es «World Cup USA ´94» su lanzamiento del año, por encima de títulos como «The Incredible Hulk»?

G.G.: Es, sin duda, uno de los más importantes y tenemos depositadas muchas esperanzas en él. Pero para nosotros, como es lógico, todos los títulos son importantes y son tratados de la misma forma.





TOP 10 USA

1. **MORTAL KOMBAT** — Mega Drive
2. **JOE MONTANA '94** — Mega CD
3. **SHADOWRUN** — Mega Drive
4. **NHL HOCKEY '94** — Mega CD
5. **ETERNAL CHAMPIONS** — Mega Drive
6. **SONIC SPINBALL** — Mega Drive
7. **Ms. PACMAN** — Mega Drive
8. **TECMO NBA BASKET** — Mega Drive
9. **BILL WALSH FOOTBALL** — Mega CD
10. **STREET FIGHTER 2** — Mega Drive

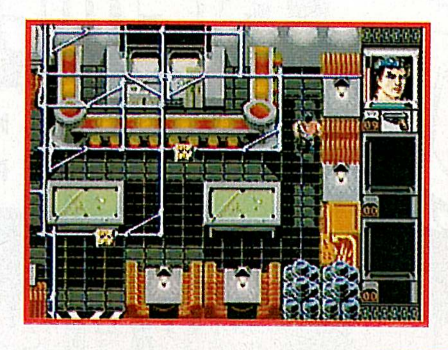
EL JUEGO DEL MES

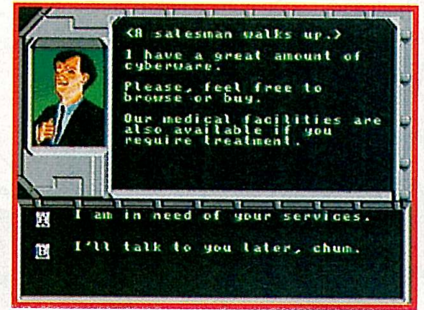
SHADOWRUN,

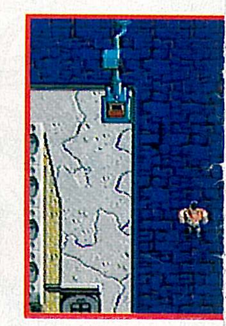
Aprovechando el especial momento por el que están pasando los juegos de Rol, este mes os presentamos Shadowrun. Sin ser un JDR en el sentido más puro, este cartucho contiene muchos de los elementos que los caracterizan: una ciudad entera por investigar, muchos personajes con los que hablar, enemigos de muy mal humor, magia y tecnología, variedad de armas y un buen repertorio de protagonistas a elegir. Vuestra misión será limpiar las calles de secuaces de Megacorps (compañía superpoderosa que controla toda la ciudad), conectar con la computadora en la que se encuentran "fichados" todos los



habitantes y acabar con la trama que pretende destruir el mundo. Para ello será necesario contar con la ayuda de un puñado de "fueras de la ley", los únicos que han osado desafiar al colosal impe-







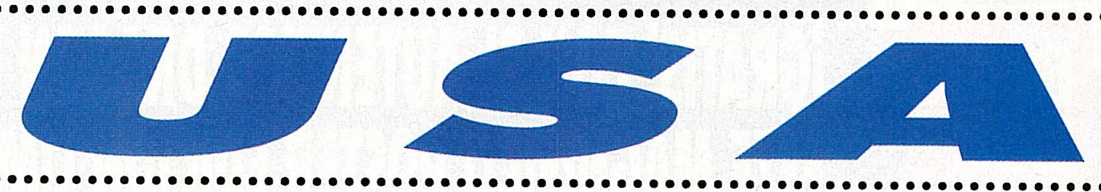
LA NOTICIA DEL MES

SEGA TE E



Un nuevo concepto en el mundo de los videojuegos ha visto la luz en Estados Unidos. La idea no es otra que permitir a los poseedores de una Genesis recoger de una especie de base de datos juegos, trucos, previews, etc. Para conectar con el Sega Channel, que así de llama el invento, es necesario utilizar un cartucho especial con una BIOS ampliada, conectado a una red de televisión por cable. La red está en pruebas desde el pasado mes de abril y está previsto aumen-



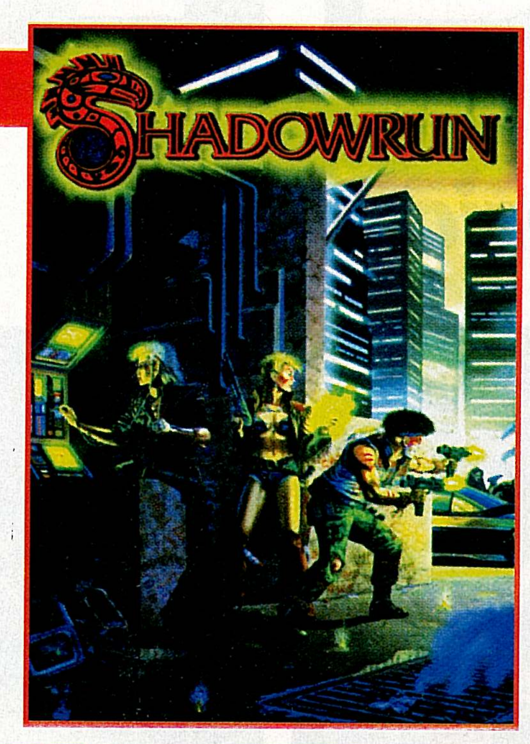






ROL FUTURISTA

rio tecnológico. ¡Casi nada!. Y todo ello situado en un Seattle del año 2050 que se encuentra dominado por un superordenador con unos planes bastante oscuros. La mecánica de juego combina, de forma magistral, el arcade más típico con escenas conversacionales en las que deberéis optar entre alguna de las posibles respuestas que se os muestren. Como podéis ver, el control de los protagonistas se realiza desde una vista superior y la calidad de los gráficos no deja lugar a dudas. Así que ya sabéis, acción desenfrenada, estrategia y aventura en un sólo cartucho. La pregunta es: ¿llegará algún dia a España?.









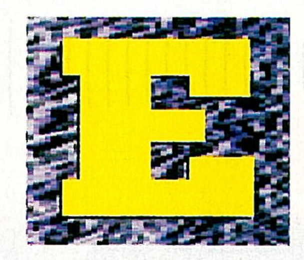


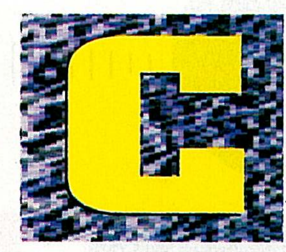
CHA UN CABLE

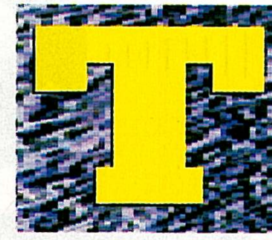
tar su cobertura a todo el territorio de los EEUU para el mes de septiembre. Para 1995 se espera extender este invento a cualquier mercado del mundo con presencia Sega. Se estima que el catálogo de juegos disponibles sea de alrededor de 50 al mes y los primeros títulos barajados son Mortal Kombat y Zombies Ate My Neighbours. El sistema de control es muy sencillo, a través de menús de fácil operación. Su precio será semejante al de cualquier otra TV por cable. ¿Cuándo lo veremos aquí?

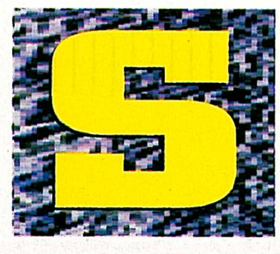






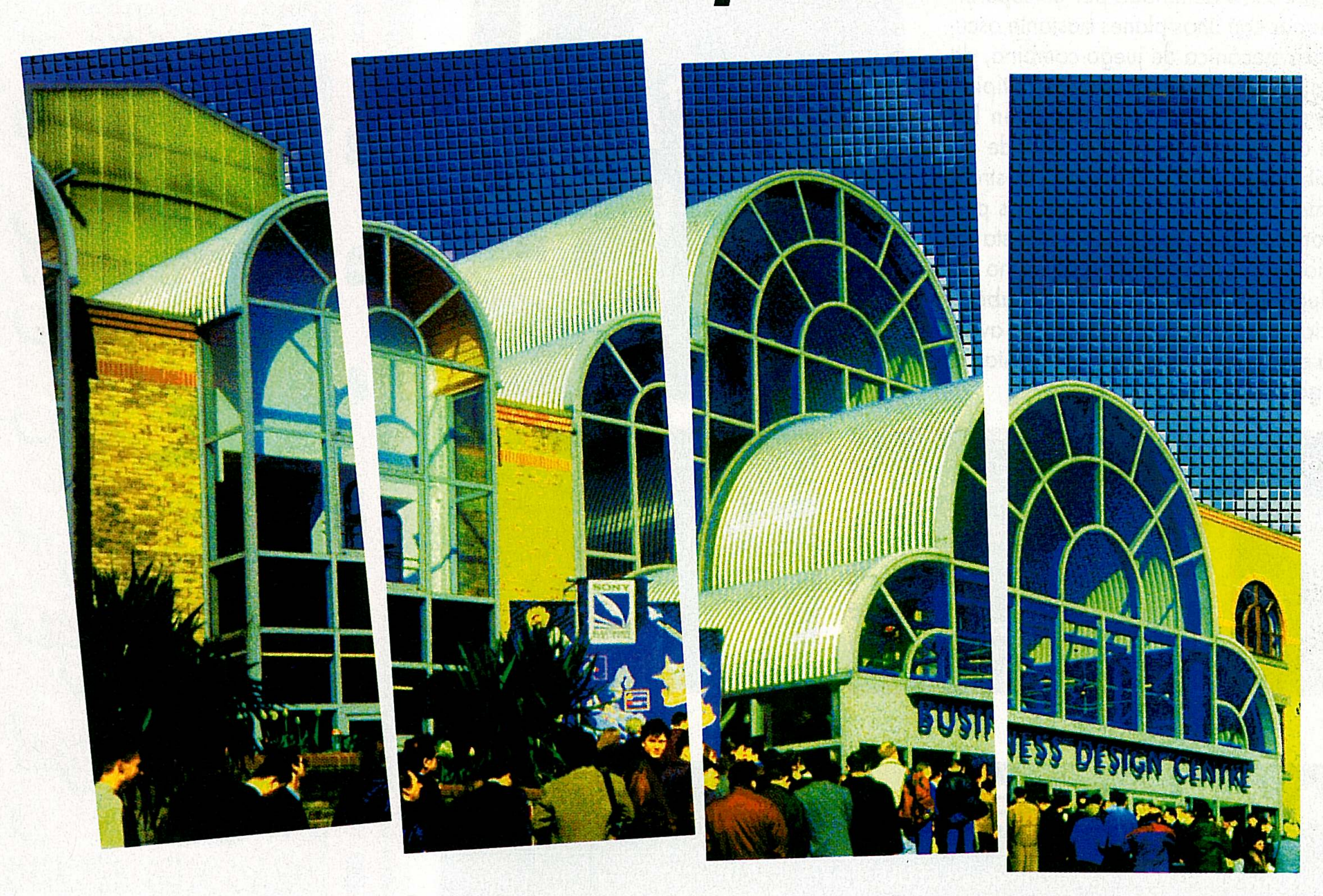






spring ´94

Una feria un poco triste



El pasado mes de Abril se celebró en Londres una nueva edición del ECTS, cita obligada de todas las compañías de videojuegos europeas. Azotada por la crisis, la feria mostró el pobre estado en el que se encuentra actualmente el mercado de las consolas y vino a confirmar que se está atravesando un momento "delicado", si bien todo el mundo coincide en que esta etapa de transición verá su fin con el año 94.

Sin embargo, a pesar de la apatía generalizada, -rota principalmente por el entusiasmo que provocaron los numerosos títulos basados en el próximo Mundial de Fútbol de Estados Unidos-, no faltaron algunas compañías que le dieron cierto ánimo a la feria y presentaron algunas novedades muy interesantes que aparecerán durante los próximos meses...



Mega Race. *Mindscape*

El futuro se acerca a toda velocidad...


"Mega Race". Mega CD

Muy conocida por sus títulos de éxito en el resto de máquinas con soporte CD, Mindscape presentó lo que será su primer juego para Mega CD, «Megarace».

La acción transcurrirá en el siglo XXI, fecha en la que el programa televisivo de más éxito es Megarace, un show de juegos en realidad virtual.

Con sus 16 pistas y 5 entornos virtuales diferentes, este juego de carreras de coches presentará suficientes alicientes como para ser algo diferente a lo visto hasta ahora: la labor del jugador consistirá en eliminar a todos los corredores golpeándolos y lanzándolos contra las paredes de los circuitos, combinando de esta forma la velocidad con la acción.


"Mega Race". Mega CD


"Mega RAce". Mega CD

Sensible Soccer CD *Psygnosis*

Fútbol de lujo para Mega CD

Esta nueva versión del mito futbolero mostrará algunas novedades espectaculares que le asegurarán el éxito en su estreno para el soporte compacto: incorporación de nuevos equipos con sus jugadores actualizados, inclusión de imágenes digitalizadas, el portero será más inteligente... y todo ello conservando sus increíbles niveles de jugabilidad.


"Sensible Soccer". Mega CD

El genial «Sensible Soccer» será uno de los primeros juegos de fútbol que aparecerá para Mega CD.

Bubsy II. *Accolade*

Vuelve Bubsy, el felino más divertido del mundo de las consolas

Bubsy fue el personaje que hizo consolidarse a Accolade como programadora de cartuchos. Pues bien, este alocado y divertido personaje volverá en una segunda entrega llena de acción y plataformas con la que pretende volver a convertirse en el felino más adorado del mundo consolero.

Entre las nuevas características que poseerá esta nueva entrega, podemos citar que Bubsy dispondrá de un gracioso agujero portátil, que le permitirá escapar de esos niveles tan complicados. Igualmente, nuestro amigo tendrá la posibilidad de instalarse en un completo traje espacial, que le otorgará sorprendentes poderes.

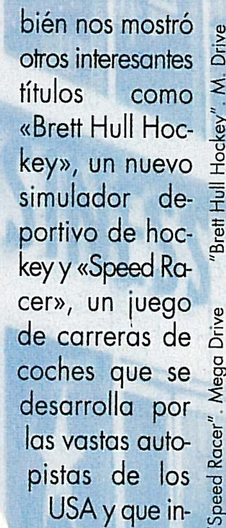
Además, en el juego se han añadido nuevos personajes que poseen un aire que recuerda a las series de dibujos animados, y los nuevos escenarios poseerán aún más colorido y gracia que la primera edición (lo cual ya es mucho decir).

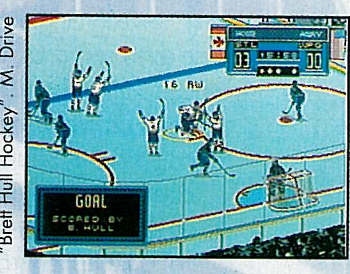
Pero Accolade también nos mostró otros interesantes títulos como «Brett Hull Hockey», un nuevo simulador deportivo de hockey y «Speed Racer», un juego de carreras de coches que se desarrolla por las vastas autopistas de los USA y que incluye además alguna que otra fase en plan plataformas para darle aún más marcha a la cosa.

Muy pronto tendremos más noticias de estos prometedores juegos, así que no nos quitéis el ojo de encima.



"Bubsy II". Mega Drive



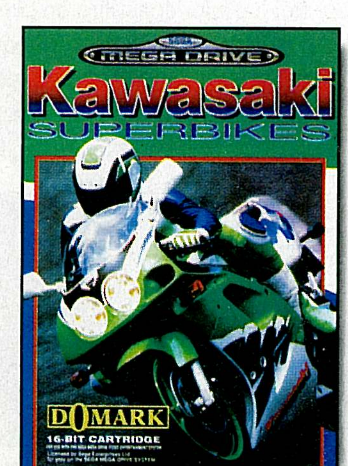

"Brett Hull Hockey". M. Drive


"Speed Racer". Mega Drive

Kawasaki Superbikes. Domark

Domark arranca con fuerza.

Después de su incursión en el mundillo de la Fórmula 1, Domark está dispuesta a repetir éxito en el tema de las carreras, pero en esta ocasión tomando como base el Campeonato del Mundo de Superbikes. «Kawasaki Superbikes» te ofrecerá así la posibilidad de ponerte a los mandos de una Kawasaki ZXR-750R y sentir con tu consola las mismas emociones que los propios pilotos del Mundial (bueno, si no las mismas, parecidas...)



Con la posibilidad de dos jugadores, con secuencias de vídeo digitalizadas y con opciones para todos los gustos, «Kawasaki Superbikes» promete ser uno de los títulos fuertes para finales de este año. Asímismo, Domark también presentó su primer proyecto para Mega CD, un simulador de aviones de nombre «AV-8B Harrier Assault» y la versión para Game Gear del que se ha convertido en su nueva mascota «Markos´s Magic Football»

The Hurricanes. US Gold

TV y consolas: la mejor garantía para el éxito.

The Hurricanes, es una popular serie de dibujos animados de la televisión inglesa. Tomando como base este programa, US Gold -en plena vena creativa-, ha desarrollado un nuevo juego de plataformas que pronto veremos en nuestro país.

La serie narra las aventuras de un equipo de fútbol y de su dueña, una quinceañera, quienes tendrán que enfrentarse a los Gorgons en una final que dictará cuál es el mejor equipo del planeta. Sin embargo, para llegar a la final, los jugadores tendrán que vérselas con varios niveles de plataformas, intentando abrirse paso entre todas las trampas que les colocará el dueño de los Gorgons.

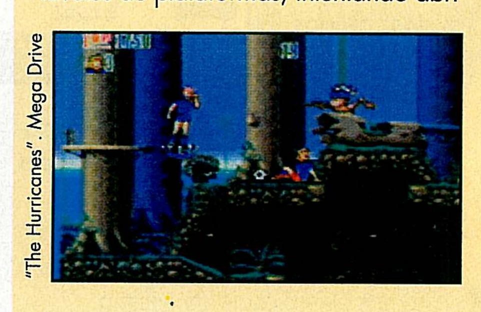
Los 16 megas de este cartucho son toda un aval, por lo que le auguramos una gran acogida.



"The Hurricanes". Mega Drive

Por el colorido y vistosidad de estas pantallas, observaréis que The Hurricanes es un título muy prometedor en el aspecto visual.


"The Hurricanes". Mega Drive


"The Hurricanes". Mega Drive

Tin Head. MicroProse

Los reyes de la simulación.

Tin head es un divertido y jocoso robot que posee la extraordinaria facultad de alterar su forma de un modo radical, y que además está propulsado por una especie de motor-cohete que le permite alcanzar una velocidad de vértigo.

En esta su primera aventura nuestro nuevo amigo deberá impedir que el malvado Grim Squidge robe todas las estrellas del universo, labor que ya está llevando a cabo de una forma muy disimulada.

Con este juego, los reyes de la simulación, MicroProse, rompen un poco con los esquemas que tantos éxitos les han dado hasta el momento, y se meten de lleno en un campo en el que parece van a entrar con muy buen pie.



"Tin Head". Mega Drive

MicroProse entra con mucha fuerza en el mercado de las consolas Sega, precedida por los impresionantes éxitos de sus juegos de simulación para PC y otros ordenadores domésticos.



"Tin Head". Mega Drive



"Tin Head". Mega Drive



Jimmy W.W. Snooker *Virgin*

Mantener la moral bien alta: una cuestión de bolas

Virgin fue una de las compañías que más novedades presentó en la feria. Entre ellos destaca el regreso -esperado para finales de este año o principios del siguiente-, de Cool Spot. El título del cartucho será «Spot goes to Hollywood», y contará con la novedad de una perspectiva 3D isométrica y personajes renderizados. Todo un lujo gráfico.


"J.W.W. Snooker". Mega Drive

La rapidez mostrada por el cartucho Snooker aún no ha sido igualada por ninguno otro, ¡y no usa el SVP!

Otro de sus anuncios fue «Jimmy White´s Whirlwind Snooker», un cartucho de billar que sentará precedente en cuanto a movimiento de gráficos, pues hay que tener en cuenta que no incorporará ningún chip del tipo SVP ni acelerador gáfico de clase alguna. Es decir, ¡está hecho a pelo!

También veremos otro título basado en películas Disney: «The Lion King» que volverá a elevar los estándares de calidad en lo que a animaciones se refiere.

Micromachines II. *Codemasters*

Vuelven los fantásticos Micro Machines, y está vez no están solos, ¡vienen acompañados de aún más circuitos y vehículos!



"Micro Machines II". Mega Drive

El juego que lanzó a Codemasters a la fama vuelve en una segunda parte aún más divertida. Esta nueva versión de «Micro Machines» contendrá la escalofriante cifra de 54 nuevos circuitos con sus correspondientes escenarios. Codemasters también ha expresado su intención de añadir nuevos vehículos y competidores, pero eso sí, manteniendo la estructura del original y su gran jugabilidad. El cartucho incluirá el J-Cart, el adaptador para cuatro jugadores de Codemasters, que no supondrá costo alguno ya que va desarrollado en el mismo soporte.


"C. Dynamo". M. Drive

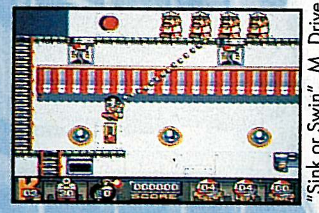
"C. Navoc". M. Drive

«Psycho Pinball», es otro nuevo título en el que tendremos que poner a prueba nuestra habilidad con las rápidas bolas metálicas. Sirva como aval de su calidad el nombre de la compañía programadora, Digital Illusion, responsable del fantástico «Pinball Dreams» de PC.



"Psycho Pinball". Mega Drive

Una de las tablas incluidas en el nuevo Pinball de Codemasters.


"Sink or Swin". M. Drive

«Captain Havoc», «Captain Dynamo» y «Sink or Swim» son otros tres nuevos juegos de plataformas que pronto camparán por nuestras Mega Drive y Game Gear, al mismo tiempo que «Dizzy» volverá a resucitar en su aventura número ¿quién sabe ya cuántas?.

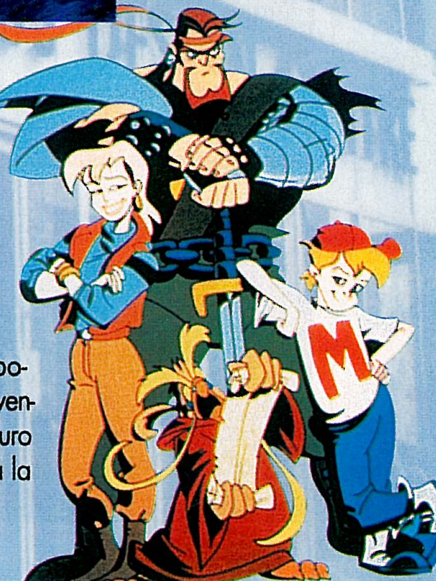
Mighty Max. *Sony E. Publishing*

El gigante de la electrónica continúa su avance inexorable en el mundo de los videojuegos

La estrella de la multinacional nipona, Sony, en el ECTS fue, sin duda alguna, el título «Mighty Max».

"Mighty Max". M. Drive

Aunque posiblemente este nombre, de momento, os dirá poca cosa, lo cierto es que el programa de TV que protagoniza este personaje es uno de los más seguidos en la televisión de los Estados Unidos. Y es que al parecer, este chaval de aspecto tan tiernecillo ha conseguido a pulso ganarse el título de niño de los 90. En su cuenta de méritos destaca, entre otras cosas, el haber vendido juguetes por valor de más de 100 millones de dólares en todo el mundo. ¿No está mal el curriculum, verdad? Pues bien, Sony ha fijado sus miras en este doceañero y muy pronto veremos un cartucho en el que podremos revivir sus más apasionantes aventuras televisivas, todas ellas en el más puro estilo joven Indiana Jones. Atentos a la movida, porque la cosa promete.





Una creación de altos vuelos

Tomcat Alley

Seguro que muchos de vosotros os habéis quedado impresionados en más de una ocasión ante esas espectaculares escenas digitalizadas que aparecen en algunos juegos para Mega CD. El "culpable" de la calidad que ofrecen algunas de estas imágenes es un sistema denominado True Video, el cual ha alcanzado unos niveles de realismo increíbles en «Tomcat Alley», la penúltima maravilla visual de Sega.



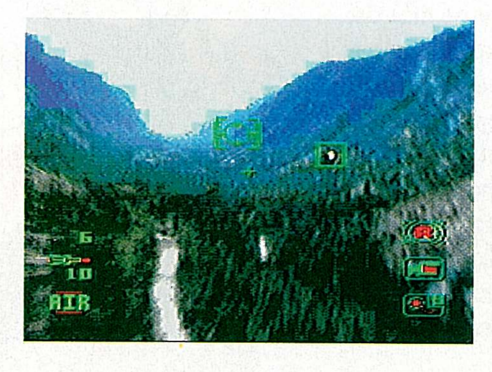




Actualmente, los juegos de Mega CD se desarrollan al estilo de las grandes superproducciones de Hollywood.



Tomcat Alley es una verdadera película interactiva, con una coreografía aérea sorprendente y tremendamente realista.



Tomcat Alley es el nuevo "niño mimado"de Sega of America. El equipo de programación de la multinacional nipona se está volcando literalmente en el aspecto gráfico del mismo y en él se están aplicando las más avanzadas técnicas cinematográficas.

La espectacularidad y fuerza de este juego, que nos pone a los mandos del avión de combate más perfecto que existe, -el Grumman F-14 Tomcat-, se basarán principalmente en la presentación de efectos especiales que ocuparán toda la pantalla, algo nunca visto antes en un Mega CD.

Sam Nicholson, -el director de los efectos especiales de la película Cazafantasmas-, fue el elegido para llevar a cabo un arduo trabajo en el que participaron numerosos actores y se filmaron cientos de escenas reales de vuelo. El coste de la producción alcanzó los 120 millones de pesetas.

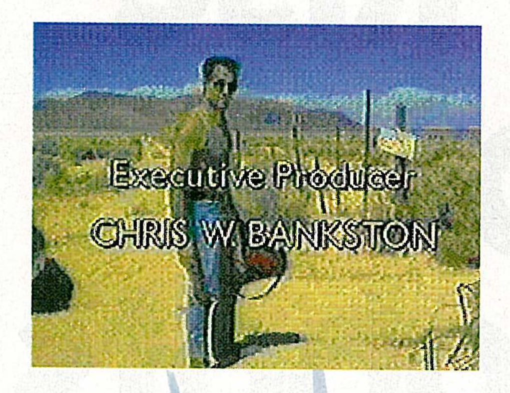
Como nos decía Chris Bankston, Productor Ejecutivo de Sega of America: "*Queríamos que la experiencia del entretenimiento interactivo fuera aún mejor. Nos preguntamos, ¿cómo podemos coger esto que se llama multimedia y hacer que la gente sienta que está inmersa en la película 'Top Gun' mientras la sumergimos en un desafío cada vez mayor?*"

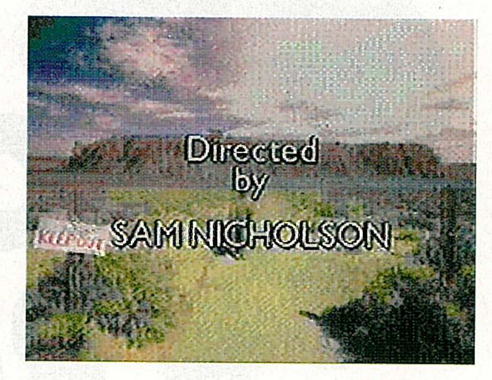
Primero, ofreciendo grandes dosis de jugabilidad. Tomcat Alley contiene infinidad de secuencias de vuelo que cambian dependiendo del desarrollo que tomen los acontecimientos. Estas secuencias de vuelo están programadas para ser reproducidas al azar, de tal forma que no sean siempre las mismas las que aparezcan en pantalla.

Pero es necesario algo más, como por ejemplo

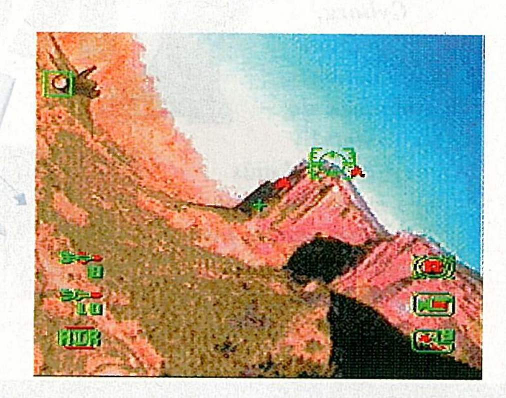


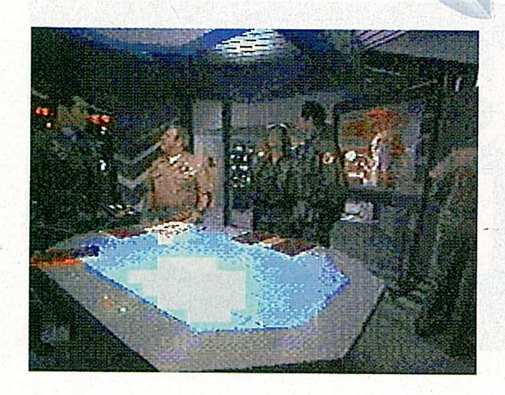
Algunas de las escenas con actores reales se filmaron sobre una "pantalla azul", semejante a la utilizada por el hombre del tiempo en TV.





Con la técnica Cinepak, Sega se sitúa a la vanguardia de la tecnología, mostrando de lo que es capaz el Mega CD cuando se le pone a prueba.







la historia (obra del escritor John Zuur Platten), que debe introducirte en la acción y mantenerte enganchado a ella.

El juego está en el aire

Para grabar las escenas de vuelo, un grupo de técnicos, con el productor Bankston a la cabeza, se ocupó de alquilar una avioneta Learjet para volar por encima de los rugosos terrenos de California filmando escenas aéreas con una cámara de 35 mm. Para las tomas del interior de la cabina (así como para las explosiones de los objetivos terrestres), se utilizó un F-14 Tomcat de tamaño real, construido el verano pasado en mitad del desierto de Mojave. Utilizando controles remotos y maquetas -entre ocho y 64 veces menores que un Tomcat real- el personal de efectos especiales filmó e hizo explotar más de 60 aviones.

Las escenas del interior de la base y algunos de los efectos especiales fueron creados en un plató de Hollywood, siendo filmados los actores con cámaras de 35 mm. Todo este trabajo de filmación llevó alrededor de ocho meses.

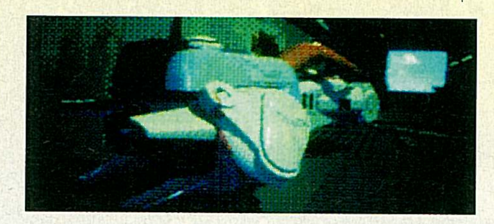
Al mismo tiempo, el personal de Sega trabajaba en la parte que correspondía al juego. Algunos títulos anteriores de Sega también utilizaban actores reales, pero únicamente los mostraban en una pequeña pantalla (caso de «Prize Fighter»). Sin embargo, «Tomcat Alley» muestra toda esta información a pantalla completa gracias al sistema Cinepak de Sega, el cual graba las imágenes en un formato comprimido, y las descomprime para aparecer en la pantalla en el momento de jugar.

Como veis, Sega no ha escatimado medios para llevar a cabo este espectacular proyecto. Pero, ¿habrá merecido la pena tanto esfuerzo? ¿este despliegue de medios se traducirá en los niveles equivalentes de jugabilidad? Pronto conoceréis la respuesta a esta pregunta y muchas otras más en... TodoSega, la revista que nunca te la pega.

Flashback



Tras su gran éxito en cartucho, Delphine ha decidido reprogramar su título estrella para el formato CD. Como ya viene siendo habitual en Mega CD, veremos unas fantásticas secuencias animadas de presentación y una banda sonora de auténtica calidad CD. Esperamos que el juego vea ampliado su número de niveles original. Columbia será la encargada de distribuir el juego en nuestro país, en una fecha que aún está por determinar. Mientras, podéis ir entrenando con la versión de cartucho.

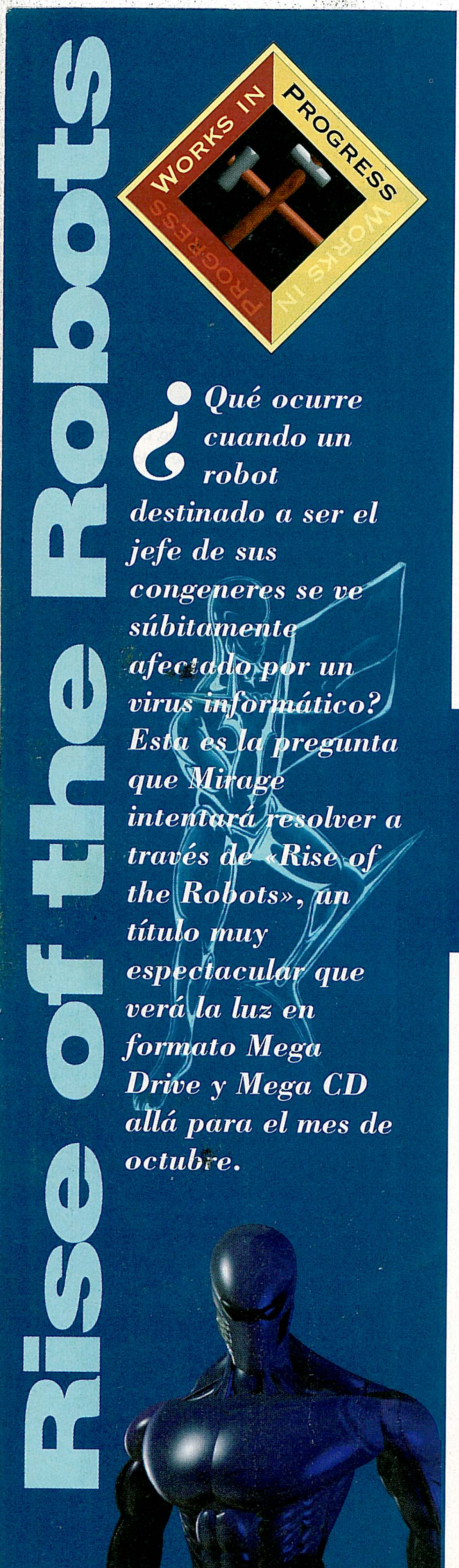




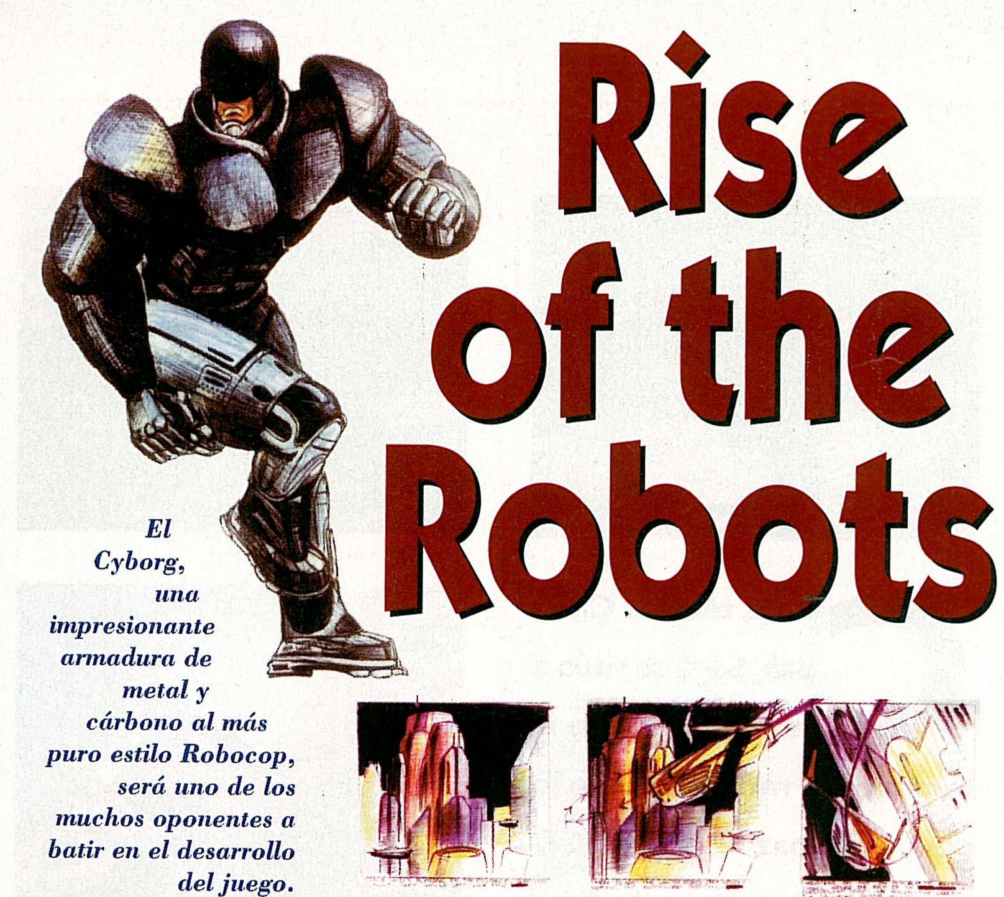
Rol compacto

Dentro de una fecha no muy lejana, podremos ver en nuestro país un juego de rol de los denominados clásicos. «Heimdall» presentará una vista de juego tridimensional y un interface de control muy sencillo, basado en el principio de apuntar y pulsar.





¿Qué ocurre cuando un robot destinado a ser el jefe de sus congeneres se ve súbitamente afectado por un virus informático? Esta es la pregunta que Mirage intentará resolver a través de «Rise of the Robots», un título muy espectacular que verá la luz en formato Mega Drive y Mega CD allá para el mes de octubre.



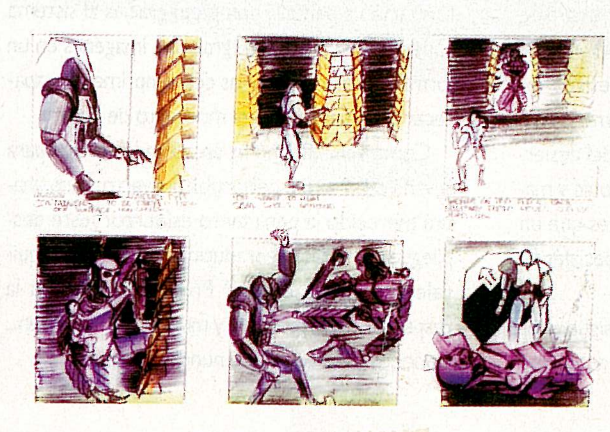
El Cyborg, una impresionante armadura de metal y cárbono al más puro estilo Robocop, será uno de los muchos oponentes a batir en el desarrollo del juego.

Rise of the Robots

Cerebros Metálicos

Instict Design es el nombre del equipo interno de programación de Mirage, responsable de todo el proyecto «Rise of the Robots». Es la primera vez que Mirage produce un juego para consolas Sega, pero su presencia en el resto de las máquinas es ya habitual, así que no hay ninguna duda acerca de su capacidad para acometer un proyecto de tal envergadura con total garantía de éxito.

El juego en sí es un beat'em up de lucha, pero presentando una serie de características adicionales nunca antes vistas en otros juegos de este tipo. Así, podríamos empezar enumerando el halo de alta tecnología que en-





Esta imagen que aquí os mostramos pertenece a una de las primeras versiones del juego. Como podéis observar, la pantalla presenta la apariencia habitual en un juego de lucha. Os recordamos que NO corresponde a la versión final.



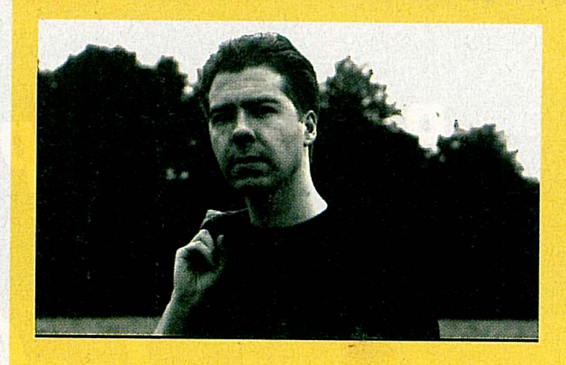
vuelve todo el juego, desde al principio hasta el final. Otra de las características es que los personajes del juego son robots, estando toda la historia firmemente apoyada por una trama argumental muy consistente. Esta trama estará ilustrada por secuencias animadas entre combate y combate, aunque exclusivamente en la versión Mega CD.

Para no caer en el error de programar un juego de lucha más (enemigos imbatibles, golpes imposibles de realizar, etc), cada uno de los robots de «Rise of the Robots» tendrá su propia Inteligencia Artificial: su capacidad de lucha se ajustará a las condiciones del combate.

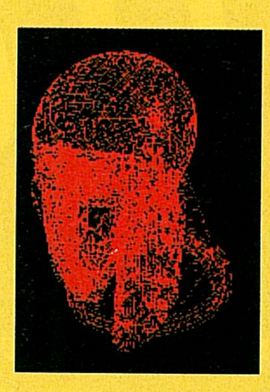
En cuanto a gráficos promete ser un verdadero fuera de serie. Actualmente, el juego está en fase de programación, pero próximamente os ofreceremos más información sobre este excepcional título.



Estas tiras de dibujos corresponden a lo que en jerga técnica se denomina como Storyboard o boceto de la escena. La tira inferior muestra dos robots en plena batalla campal, que formará parte de una de las secuencias animadas entre combates.



Sean Griffiths es el diseñador del juego y responsable de todo el proyecto «Rise of the Robots». Anteriormente era miembro de The Bitmap Brothers



La primera fase para crear un modelo de «ray tracing» es dibujar la tupida red. Es una operación compleja puesto que no se sabe si el resultado final será el deseado.



Después el programa utilizado calcula dónde están las fuentes de luz y las sombras del modelo, así como los colores primarios.



Posteriormente, se añaden los colores finales con los sombreados y efectos de luces correspondientes. Como véis, el resultado es impresionante.



Este es el resultado final de todo el proceso de creación de modelos en tres dimensiones. Así será como probablemente lo veamos en Mega CD.



Los Juegos de Rol

Forman el género más popular en Japón -muy por encima de arcades y simuladores deportivos-, consiguen despertar auténtica pasión entre millones de aficionados de todo el mundo, sus historias nos transportan a mundos en los que reinan la magia y la fantasía... estamos hablando de los Juegos de Rol, un género mítico que, por fin, Sega va a comenzar a traer a España en versiones en castellano.



Si existe un género dentro del mundo de los videojuegos capaz de sacudir los cimientos de la civilización del país del Sol Naciente ese es el ROL. A casi nadie le sorprende ya ver cómo juegos de este tipo se encaraman a lo más alto de las listas de venta en Japón, situándose incluso por encima de auténticos "pelotazos" en el resto del mundo. ¿Será que los japoneses son una raza extraña? ¿Será que no entienden nada de juegos...?, ¿o es que han descubierto antes que nadie un filón de diversión ilimitada...?. Sea por lo que sea, lo que es indudable es que los Juegos De Rol (JDR a partir de ahora) tienen un "algo especial" que los hace ser

Los viejos roleros nunca mueren



"Landstalker". Mega Drive



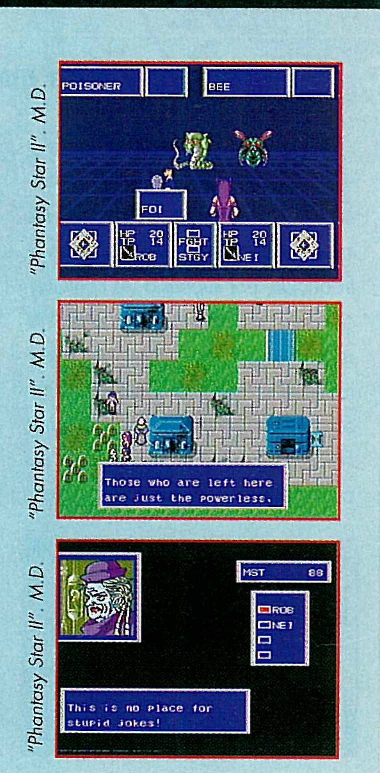
"Landstalker". Mega Drive

"Landstalker". Mega Drive

Juegos con mucha solera

*Como todo género, el Rol tiene su propia lista de mitos, de títulos que son los máximos exponentes de lo que puede dar de sí el tema. Así, el primero que habría que citar sería **«Landstalker»**, título cuya comercialización no está ni siquiera prevista en nuestro país debido a que se ha agotado en todo el mundo, pero que figura entre los juegos más vendidos en la historia. En su país de origen, Japón, este juego ha llegado a alcanzar puntuaciones de hasta 100%. Realmente el juego se la merece porque todo en él es excepcional: los gráficos, los sonidos, la historia, los movimientos, la jugabilidad, la adicción...*

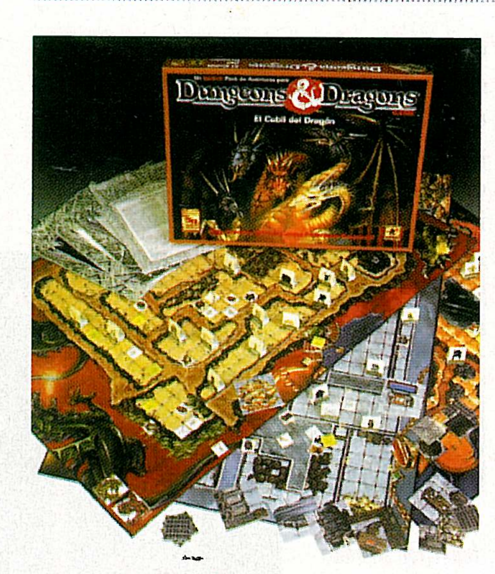
*Otros juegos que también han llegado a conseguir altísimas puntuaciones son los que pertenecen a la saga **«Phantasy Star»**, con el mítico **«Phantasy Star IV»** como máximo exponente. A la derecha podéis observar unas imágenes de **«Phantasy Star II»**, un juego de rol al estilo clásico: conserva los turnos cuando se trata de atacar, los grupos pueden llegar a ser de hasta once personas, muchos integrantes de la mitología tradicional de los juegos de rol están recogidos en él, etc. Tampoco podemos olvidar series como **«Shining Force»** o los títulos de **«Dungeons & Dragons»**, juegos de rol en el verdadero y genuino sentido de la palabra.*



"Phantasy Star II". M.D.

"Phantasy Star II". M.D.

"Phantasy Star II". M.D.



Los juegos de tablero fueron el caldo de cultivó de lo que hoy en día denominamos como JDR. Muchos de ellos han servido de base para cartuchos de éxito.

increíblemente atractivos. Para intentar averiguarlo, lo mejor será que nos remontemos un poco en el tiempo y nos detengamos en el momento en que todo este asunto estaba naciendo. El origen es un tanto oscuro, pero casi se da por segura a **Gran Bretaña** como su cuna en la década de los 70. En un principio fueron **los juegos de mesa** los encargados de extender el concepto, y de hecho aún hoy continuan siendo un buen ejemplo de ello: **Hero Quest, Space Crusade, Dungeons & Dragons**..., aunque después la literatura -**Dragonlance, Crónicas de Terramar** o el mítico **El Señor de los Anillos**, y en especial los JDR en libro: **Star Wars, 007**, de nuevo **El Señor de los anillos**, etc..., se unieron a la tarea. Con la llegada de los primeros sistemas de diversion informática todo cambió para adaptarse a los nuevos medios. De esta forma no tardaron en aparecer los primeros juegos para Spectrum, MSX, Commodore o Amstrad claramente inspirados en los JDR de tablero, aunque con características propias de otros géneros, como la aventura conversacional o la aventura gráfica (**«Dungeon & Dragons»** o **«Ultima, Phantasy»**).
Pero no creáis que el Rol se estancó aquí, ni mucho menos. Siguió evolucionando a medida que los soportes mejoraban y ya en plena época de los ordenadores personales, parece ser que ha llegado a su punto culminante.

Lógicamente, **tampoco las consolas han sido ajenas al fenómeno del Rol**, como lo demuestra el increíble éxito que este tipo de juegos ha conseguido en Japón (como muestra, un dato: en todas las listas de ventas de cartuchos o CDs se encuentra siempre un JDR en los puestos más altos).
Por esta razón, y sabiendo que en nuestro país existe también un interés enorme por este tipo de juegos, Sega se ha decidido a dar un paso de gigante y, ¡¡por fin!!, dentro de unos meses, **lanzará los primeros**





"Shining Force II", un estreno inmejorable

Rol puro y duro que arrasa en Japón

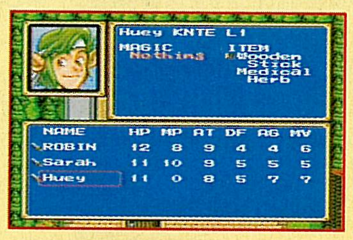
Directamente desde Japón y avalado por un enorme éxito en todas las listas de ventas, nos llegará pronto -y completamente traducido, por supuesto-, la continuación de un cartucho mítico perteneciente a la serie «Shining Force». Nos referimos a «The Legacy of Great Intention». Sin ningún lugar a dudas, «Shining Force II» será el JDR más puro de los cuatro que en principio editará Sega.

En él se mantienen inalterables todos los elementos clásicos de los juegos de Rol, aunque, como es lógico, el paso del tiempo se ha dejado sentir y el conjunto ha mejorado ostensiblemente con relación a anteriores entregas.

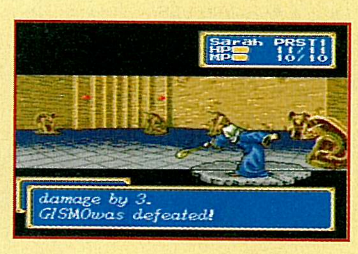
En él, controlaremos a cuatro personajes que lucharán para expulsar a los demonios que han cruzado la puerta mágica. De vuestra habilidad dependerá el éxito de la misión.

















"AX Battler" fue uno de los escasos juegos de Rol que apareció en nuestro país. Lo hizo para Game Gear y estaba, por supuesto, en inglés.

JDR completamente traducidos al castellano.

La noticia, sin duda, es excelente, y tan aventurada -y esperada- decisión, contribuirá a que a partir de ahora podamos sacarle aún mucho más partido a nuestras consolas Sega. Pero como sabemos que, de momento, aún hay mucha gente que no está muy "puesta" en esto de los JDR, vamos a pasar a explicar algunos breves conceptos relacionadas con este interesante tema.

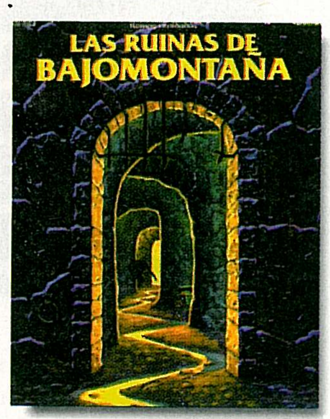
Me lo explique, oiga...

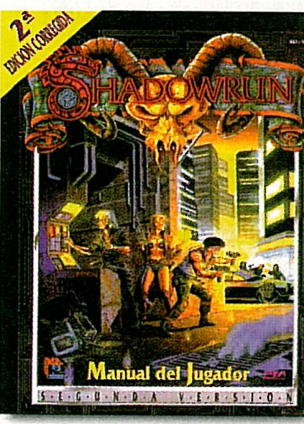
Para empezar, nos vemos en la obligación de definir algo tan esencial como qué es un JDR.

Pues bien, de forma muy esquemática podemos definirlo como aquel juego en el que **se asume el control de uno o varios aventureros que se desplazan por un mapa** repleto de enemigos con el objetivo de acabar con algún malvado que se esconde en algún lugar del territorio, y para lo cual cuentas con la ayuda de objetos (normalmente mágicos) que irás encontrando en tu camino.



Rol en un tiempo futuro con enormes robots guerreros en "Mechwarriors".





Siempre dispuestos a sumergirnos en un mundo de magia y fantasía, los libros de Rol son en sí mismos, el máximo exponente de un género que vive en estos momentos sus días más brillantes, con un éxito arrollador.

"Story of Thor", el héroe que llegó del frío

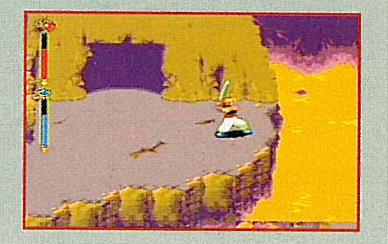










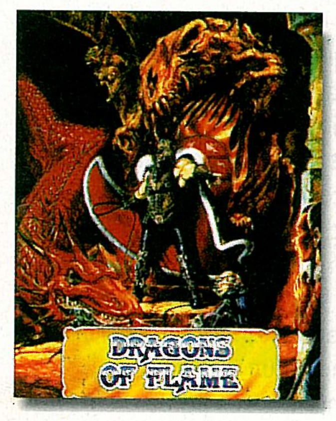


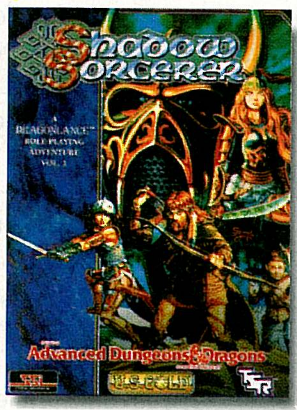
Aventuras vikingas increíblemente bellas

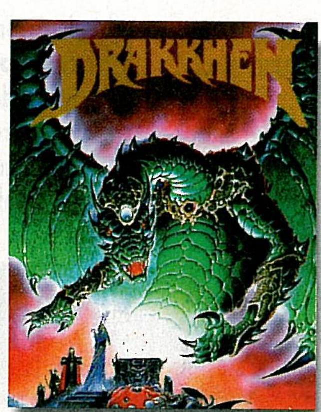
Los mejores gráficos que podéis esperar de un JDR los encontraréis en este cartucho. Empezando por los decorados y terminando por los enemigos, todo en este juego será de "Oscar". Y lo decimos porque lo hemos comprobado con nuestros propios ojos... Una vista aérea y ligeramente inclinada será la encargada de mostrarnos todas las aventuras que le sucedan a Thor, nuestro héroe de turno que, en tu compañía, va a tener que enfrentarse a un montón de enemigos que se encuentran repartidos por todo el enorme mapa que compone este juego.

Menos mal que contarás con un completo arsenal de espadas, ballestas, bombas, garrotes y hechizos con los que defenderte...

Dentro de muy poco estaremos en disposición de contarte más cosas.







Un importante avance en los JDR fue la aparición de los primeros programas para ordenador. Títulos como «Drakken» o «Heroes of the Lance» son ya legendarios.

Dicho así, existen muchos juegos de Aventuras que entrarían dentro de la categoría de Rol, pero la verdad es que las diferencias entre ambos géneros son notables. Quizá la mejor forma de mostrarlo sea citar algunas características propias de los JDR: El primer paso a la hora de jugar, suele ser **la creación del grupo de personajes** que vamos a controlar, ya que en los JDR la personalidad de los protagonistas es fundamental. El repertorio de personajes suele ser de lo más extenso y variopinto, pero hay algunos personajes que parecen tener su presencia asegurada, como son los humanos, los enanos, los elfos,los clérigos, los trolls o los magos si el juego está ambientado en una época de las de "Espada y Brujería". Claro que también existen JDR clásicos que tienen lugar en un futuro más o menos lejano, y en estos casos los robots y los mutantes se unen a la fiesta (caso de «Buck Rogers», «Star Wars» o «Battletech»). Por otro lado, cada uno de estos personajes tiene **asignados unos puntos para valorar ciertas virtudes especiales** como vida, fuerza, magia, inteligencia, habilidad, experiencia, desplazamiento, etc... Para despejar algunas dudas diremos que, tradicionalmente, se "presupone" que un enano tiene más puntos de fuerza que un humano y que éste tiene



"Relayer", hechizos en tres dimensiones

TRADUCIDO AL CASTELLANO
De próxima aparición

















La importancia de llamarse Lance

Los habitantes del reino de Wayden vivían apaciblemente gracias a la protección de la Sagrada Bola de Cristal. Todo iba bien hasta que el malvado hechicero Lagoono Rokque empezó a pensar en lo poderoso que se volvería si consiguiese hacerse con la Bola de Cristal. Para lograrlo, hizo que se produjeran devastadores desastres que finalmente acabaron por romper el talismán. En ese momento, todas las personas fueron transportados a las mazmorras del castillo de Wayden para quedar recluídas definitivamente... A no ser que Lance Wayden, el héroe elegido, consiga devolver al reino el esplendor perdido acabando para siempre con el malvado hechicero.

El reto está servido y muy pronto la Mega Drive será testigo de las apasionantes andanzas de Lance.

menos puntos de inteligencia que un Elfo, aunque más que un gnomo, si bien un mago siempre será más "listo" que todos los anteriores. Las cosas, más o menos, siempre están estructuradas de esta forma.

Por otra parte, todos los personajes **aprenden y ganan experiencia** a medida que el juego se desarrolla, preparándose así para enfrentarse a retos más difíciles, con lo que siempre se mantiene una cierta estabilidad en cuanto a la dificultad general del juego. Porque, a diferencia de las aventuras, donde los combates son circunstanciales, en el Rol **luchar también es algo fundamental.** Tras cada combate resuelto con éxito, se nos otorgarán premios que irán desde la simple remuneración económica (indispensable para comprar mejores armas, armaduras y utensilios) hasta un aumento de los anteriormente citados puntos.

En los JDR, también resulta especialmente importante **aumentar la experiencia,** ya que al comenzar la aventura partimos con personajes de nivel muy bajo y por tanto de recursos limitados, pero a base de ganar experiencia podemos ampliar nuestro poder hasta enfrentarnos sin problemas a enemigos de gran talla. Por supuesto, esto no nos va a servir de mucho a la hora de resolver enigmas o puzzles, pero siempre conviene tener este marcador lo más

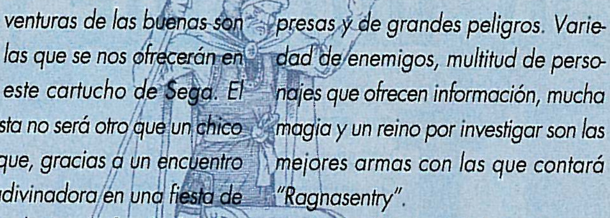


Como podéis observar en esta ilustración, no hay un límite establecido en el desarrollo de un juego de rol, la imaginación de los programadores tiene mucho que decir.

"Ragnasentry", aventuras en el reino animal



Fauna y flora en un mundo mágico





Aventuras de las buenas son las que se nos ofrecerán en este cartucho de Sega. El protagonista no será otro que un chico corriente que, gracias a un encuentro con una adivinadora en una fiesta de carnaval, adquiere la facultad de hablar con los animales. Armado con una espada y una armadura iniciará un viaje épico en busca de la verdad através de un mundo fantástico repleto de sorpresas y de grandes peligros. Variedad de enemigos, multitud de personajes que ofrecen información, mucha magia y un reino por investigar son las mejores armas con las que contará "Ragnasentry".

Por lo que hemos podido ver, -de momento, en inglés-, este juego promete dar muchas horas de diversión apoyándose en su extenso mapa y en unos gráficos simpáticos y de gran calidad.







alto posible. ¡Nunca se sabe lo que puede esperarnos tras la siguiente esquina del laberinto!

Por cierto, id haciéndoos a la idea de preparar lápiz y papel para **dibujar un mapa** de los lugares por los que paséis, anotando en él las trampas, los tesoros, las posiciones de los enemigos, las habitaciones secretas y todo aquello que penséis os va a ser imprescindible para finalizar con éxito vuestra misión. Tened en cuenta que no encontrar la salida de un laberinto puede ser una experiencia muy desagradable, sobre todo si éste se halla repleto de seres infernales dispuestos a desayunar con vosotros (o a vosotros, para ser exactos).

Otra característica propia de los JDR es que **suelen tener un final abierto** y cuando un escenario se ha completado (una mazmorra, en el argot propio), los personajes pueden continuar en otro y en otro sin respetar más orden que el que proporcione la propia situación. Lo habitual es que los escenarios puedan ser visitados tantas veces como se desee para no dejar ningún cabo suelto. Cualquier detalle aparentemente insignificante puede ser vital para resolver un misterio. Y no hay que fiarse de las apariencias: ya sabéis eso de "Héroe precavido, vale por dos".

Como habéis visto, esto de los JDR es un tema tan especial y apasionante, que a buen seguro va a dar mucho que hablar en los próximos meses. Sega está dispuesta a sorprendernos a todos con muchas novedades y nosotros, en TodoSega, vamos a contaros con pelos y señales todo lo que acontezca en relación a este mundillo. Estad atentos y no perdáis la onda. No os arrepentiréis. Mientras, esperamos que os haya "picado" el gusanillo con este breve reportaje, que suponemos os habrá servido para conocer un poco mejor el increíble mundo de los JDR.

¡Hasta el próximo número!

Club Sega & Rol

*¿Eres un fanático de los JDR? ¿Te gustaría conocer más detalles acerca de este mundillo? ¿Tienes alguna duda irresoluble? ¿Conoces algo que te gustaría contar a los demás fans del Rol? Pues escríbenos a TodoSega, indicando en el sobre **Club Sega & Rol**, y podrás compartir tu afición favorita con un montón de amigos. ¡Y además podrás beneficiarte de un montón de ventajas que ya te iremos contando!*

El 'pequeño' mutante verde

- Mega Drive
- US Gold
- Julio

The Incredible Hulk

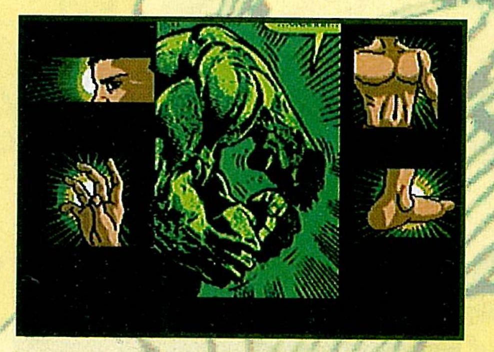
Hace un par de meses os mostrábamos los bocetos de lo que iba a ser el nuevo juego de US Gold basado en el comic de La Masa. Pues bien, aquí tenéis lo que ya es casi una realidad, pues muy pronto podréis disfrutar de las aventuras de este pequeño monstruo verde en vuestra Mega Drive.

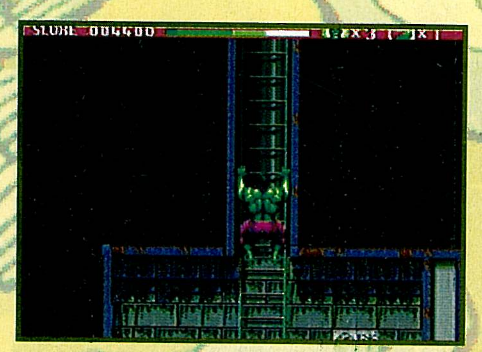
Tras este paréntesis, os presentamos ahora lo que será la versión definitiva de Hulk. Sin embargo, el juego no está terminado en su totalidad, así que puede que haya alguna que otra sorpresa.

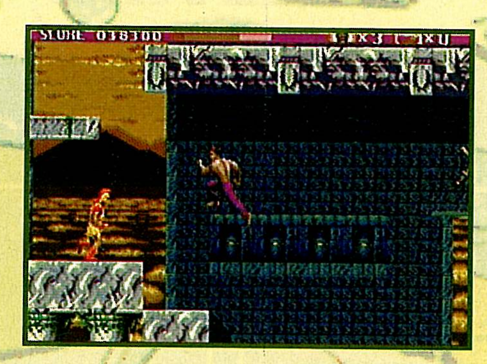
Recordad que Hulk es la identidad secreta del Profesor Bruce Banner, que por avatares del destino es afectado por una radiación. El efecto de ésta hace que se concierta en una impresionante e irascible masa verde cuando alguien lo provoca.

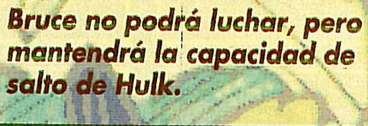
El juego se inicia en una ciudad cualquiera del planeta, que se ha visto atacada por las hordas de guerreros de los ejércitos de los aliados del Líder. Este indeseable personaje desea conquistar completamente el mundo para lo que ha formado un completo ejército tomando como ayudantes a otros cuatro villanos. Así, a lo largo de los cinco niveles de este plataformero juego (¿se os ocurre otra forma mejor para desarrollar un juego basado en Hulk?), tendréis que veros las caras y enfrentaros a otros cinco enemigos. Antes de enfrentarse al jefe de cada nivel, será necesario salir airoso de un cara a cara contra Abomination. Después, más plataformas y laberintos para el encontronazo con aquel que os dará el paso a la siguiente fase de juego.

Cada enemigo dispondrá de un







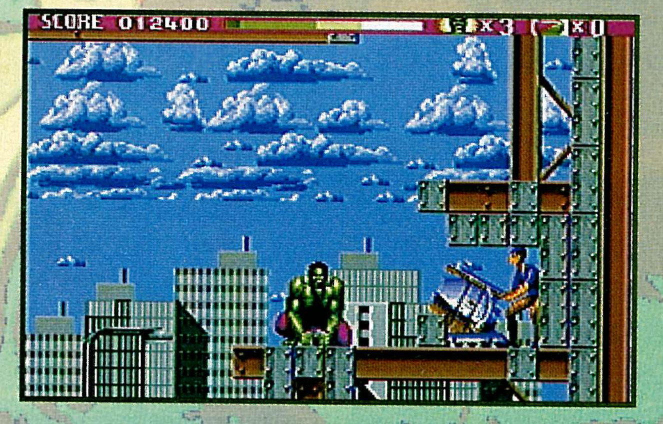


Bruce no podrá luchar, pero mantendrá la capacidad de salto de Hulk.

Hulk necesitará de grandes dosis de habilidad, fuerza y estrategia para alcanzar su objetivo: llegar a la fortaleza del Líder.

El camino estará lleno de obstáculos, pero Hulk será guiado por unas manos expertas y curtidas en multitud de juegos, unas manos llenas de experiencia: ¡las tuyas!.

Como ocurre con todo buen juego de plataformas, será posible acceder a secretos lugares, con gratificantes sorpresas.





La fase de la fortaleza del Líder se destacará de todas las demás por su rojo chillón.

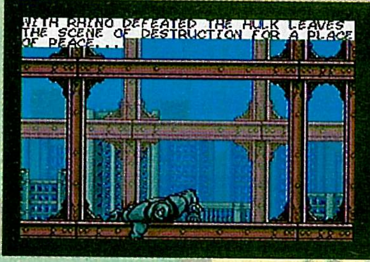


Estas imágenes muestran la gran calidad gráfica del juego, realmente destacable.











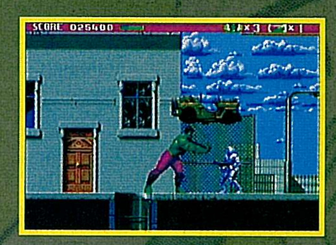


Del Comic a la pantalla

Entre las diferentes fases de juego, los programadores han incluido escenas tomadas directamente del comic.

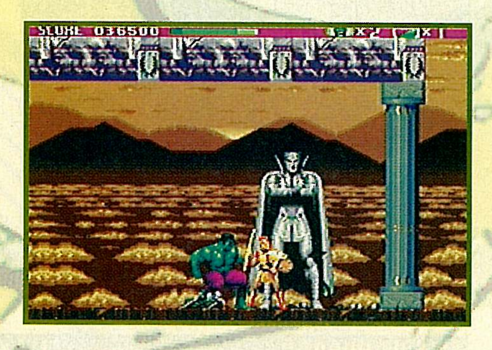


¡Contundencia, Hulk!



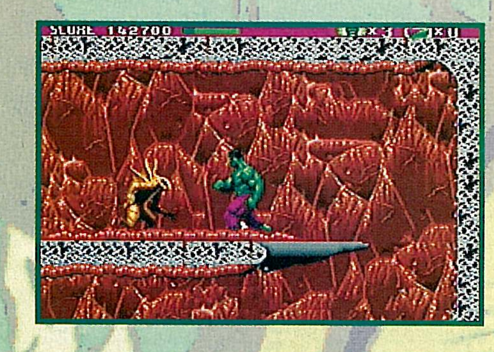
Por si su musculoso cuerpo no fuera suficiente, Hulk dispondrá de una serie de objetos repartidos por los diferentes niveles. Estos objetos le ayudarán a acabar con los enemigos de una forma más fácil: bastará con cogerlos y arrojárselos sin clemencia de ninguna clase. ¡Así de "fino" es este HulK!



Los fondos serán de una riqueza cromática fascinante.

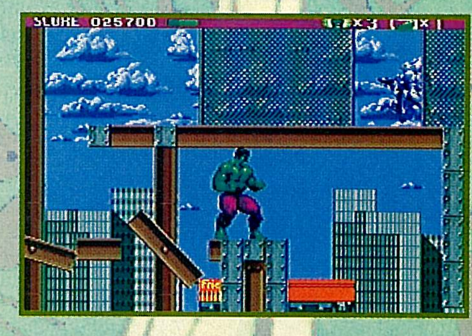


Las animaciones conseguirán mostrar unos movimientos muy fluidos y detallados.



escenario diferente y exclusivo, aunque se podrá dar el caso de que compartan elementos de sus ejércitos; así, Rhino y Absorbing Man presentarán idéntica compañía, con la misma mala idea. Los enemigos del primer y tercer nivel serán una especie de robots. El primer nivel se desarrollará en algo parecido a un edificio en construcción. El segundo nivel se desarrollará también en una fortaleza, pero con reminiscencias romanas de tal forma que su aspecto recordará el laberinto del Minotauro. La cosa se irá complicando y hará falta algo más que fuerza para salir airoso. El tercer nivel mostrará una fortaleza llena de la más alta tecnología con torretas láser amarradas al techo. El cuarto nivel corresponderá a la inexpugnable fortaleza del Líder, llena de trampas y fosos sin fondo, así como torrentes de lava. Una vez derrotado el jefe de esta fase, el Líder se presentará ante vosotros en la batalla final del juego.

Con este desarrollo y una variada y generosa dotación de enemigos, así como laberintos dispuestos a retar vuestra mente y capacidad estratégica, The Incredible Hulk promete ser un cartucho excelente.




Súper poderes para un súper héroe



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
- Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:...
Localidad:......................... Provincia:...................
Código Postal:...................Teléfono:...................

- ❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
- ❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
- ❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

VIRTUA RACING

Bienvenido Mr. Chip

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

Todos esperábamos con ansiedad el momento en que el famoso «Virtua Racing» llegase hasta nuestra Mega Drive. De nada servían los malintencionados comentarios que hacían referencia a la "dudosa" potencia de nuestra consola para poder manejar gráficos poligonales a una velocidad respetable. Nosotros, por supuesto, confiábamos ciegamente en nuestra Sega. Y el tiempo ha demostrado que teníamos razón.
Cierto es que el reto estaba ahí, ya que, a pesar de que la velocidad de proceso de nuestra consola es bastante alta, manejar figuras poligonales como las que utiliza «V.R.» resulta una tarea realmente difícil. La solución pasaba por añadir a los cartuchos "algo" que compartiese con la MD la tarea de procesar datos. Con esta mentalidad nació el S.V.P. (Sega Virtua Processor) que básicamente



«Virtua Racing» es un juego sorprendente, cargado de numerosos detalles que le dan un realismo increíble.





CUESTION DE HABILIDAD



Este es el circuito recomendable paa tomar contacto con el juego. No tiene más una zona que podríamos denominar difícil, una especie de ese enlazada. Bastará con pulsar el botón de freno a la entrada de la segunda curva para dejar atrás este pequeño problema. Por lo demás, ¡gas a fondo!



A nuestro juicio, este es el circuito más complicado: está lleno de curvas. La mejor táctica es trazarlas haciendo líneas rectas. Aunque te vayas al arcen, siempre será mejor reducir algo la velocidad que no tener que empezar a acelerar desde cero, con la pérdida de tiempo que ésto supone.



Un circuito de velocidad pura y dura. Un recorrido que invita a mantener pulsado el botón de acelerar, salvo en la zona de la curva de 360º (aún así, su velocidad de paso es alta, alrededor de 220 Km/h). Con un poco de habilidad, es posible trazar la curva de entrada a la zona lenta a más de 280 Km/h en sexta velocidad.



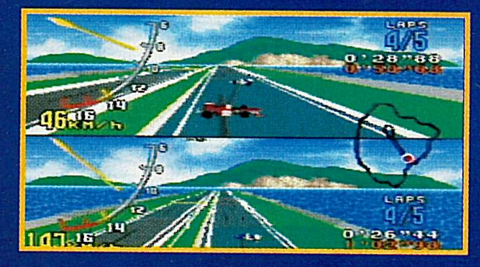


no esotra cosa que un coprocesador matemático como el que usan los ordenadores. Contando con este chip, la conversión del juego ha sido bastante más sencilla y los efectos conseguidos han sido verdaderamente espectaculares.

Pero pasemos a lo que nos interesa, que no es otra cosa que ver cuál ha sido el resultado de tanto trabajo invertido en trasladar el mito de las recreativas a nuestras consolas. Al grano.

Nada más cargar el cartucho nos sorprende gratamente el observar cómo la intro original de la recreativa ha sido respetada -con una pequeñas modificaciones)- y cómo un bien surtido menú se despliega ante nosotros.

Las primeras decisiones irán dirigidas hacia si queremos correr contra el crono, en una prueba contra otros bólidos, jugar con un amigo, ver los records o acceder a la pantalla de opciones para seleccionar nivel de dificultad y escuchar el test de sonido. Hecha esta primera elección, sólo nos resta elegir circuito entre los tres disponibles (Beginner, Medium, Expert), número de vueltas que va a tener la carrera (5,10,15 ó20), optar entre un cambio manual o automático para nuestro bólidoy (si estamos en el modo 2 jugado-



La sensación de velocidad no se resiente en absoluto aun cuando sean dos los jugadores.



En vuestras primeras carreras os recomendamos que elijáis un circuito sin demasiadas complicaciones.







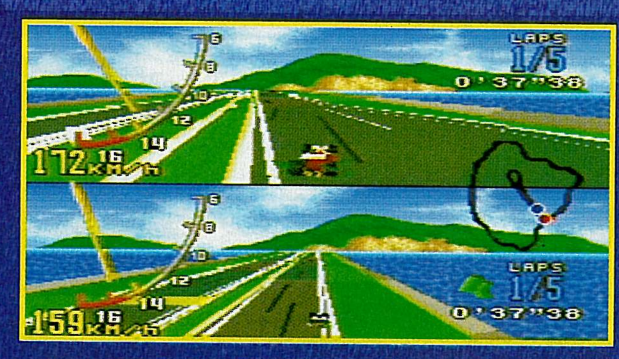




En el modo Gran Premio, es necesario pasar por los controles de tiempo dentro del límite establecido.

res) igualar las fuerzas con nuestro contrincante mediante el uso del handicap.

Bueno, ya hemos elegido todo lo elegible y la carrera va a comenzar. Un impresionante Fórmula 1 aparece ante nuestros ojos. Ha llegado el momento de la verdad, así que tenemos que seleccionar el punto de vista del juego que mejor se adapte a nuestra forma de correr: como si fuéramos dentro del coche, vista posterior cercana, posterior alejada y vista aérea. Este es, sin duda, uno de los aspectos más espectaculares del juego, ya que como, además, podremos cambiar de vista cuantas veces queramos, -incluso durante el transcurso de la competición-, la posibilidad de vivir diferentes carreras será prácticamente ilimitada. Por fin, tras todos estos trámites, el semáforo se pon-





DUELO

En algunas salas de juegos es posible encontrar varias recreativas Virtua encadenadas, de tal forma que hasta ocho jugadores pueden disfrutar de una carrera. El cartucho dispone de un modo especial a pantalla partida para dos jugadores, manteniendo la emoción y el espectáculo del modo un jugador. Así como su endiablada sensación de velocidad.









LAS CÁMARAS







En los circuitos de este Gran Premio también es posible encontrar la presencia de los medios de comunicación. Éstos, han dispuesto una serie de cámaras a lo largo de cada uno de los escenarios para poder ver una repetición de la carrera en toda su extensión. Sin embargo, esta repetición no está disponible siempre, únicamente será posible acceder a ella cuando nuestro vehículo de gran premio quede situado entre los cinco primeros en su llegada a la meta.









Los diferentes ángulos de visión incluidos permiten dirigir el monoplaza con total libertad de visión.

El juego es tan real que incluye hasta el humo que se levanta cuando se acciona el cambio de marchas.





drá verde y comenzará el Gran Premio. Así, velocidad, velocidad y velocidad son las tres palabras clave en este juego, porque muy bien se os tendrá que dar esto de la conducción deportiva si queréis pilotar a 330 Km/h y salir bien parados.

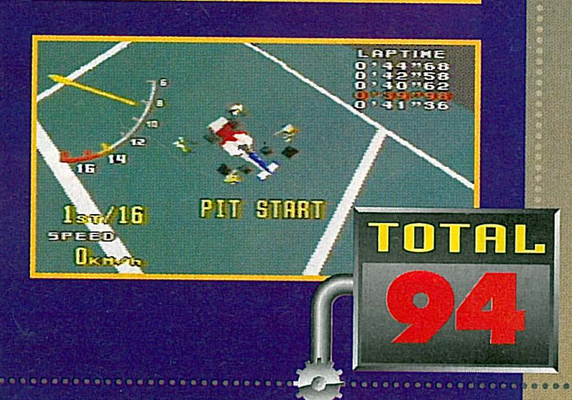
Jugando solos, nuestra tarea será rebajar el tiempo de la vuelta record del circuito, mientras que si lo hacemos contra otros coches deberemos quedar entre los tres primeros clasificados.

Un último comentario: gracias a la genial labor de Sega España, Virtua Racing tendrá un precio semejante a juegos como Sonic 3 (12.900 pts.). Francamente bajo comparado con el que va a ser su precio en el resto de los países europeos (alrededor de 17.000 pts). ¡Muchas gracias, Sega!











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Realmente buenos para un juego de este tipo. El chip realiza su misión tan bien que a veces nos olvidamos de que las figuras son polígonos.

Movimiento

Rápido, veloz, vertiginoso; todos los calificativos que se os ocurran seguro que se quedan cortos para definir este juego.

Sonido

Muchas melodías diferentes, derrapes, golpes, adelantamientos, voces digitalizadas y resto de efectos presentes en una competición real.

Jugabilidad

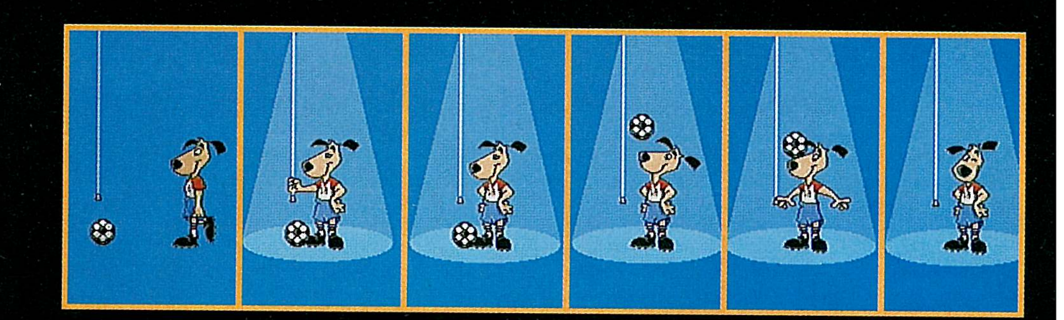
Tan adictivo o más que la recreativa. Conseguir el record del circuito se convierte en una obligación después de familiarizarse con el control.

OPINION

Mucho hemos tenido que esperar los fans de la velocidad para poder disfrutar en nuestra Mega Drive de un buen juego de carreras de coches. Aunque no podemos negar que hay cartuchos en el mercado de contrastada calidad, también es cierto que siempre pecaban de una falta de "sensación de velocidad" que restaba muchos enteros al producto final. Ahora por fin, con Virtua Racing, podemos decir que la Mega Drive tiene su juego de CARRERAS con mayúsculas. Opciones para todos los gustos, cuatro vistas diferentes de la pista y un muy buen modo de dos jugadores completan un cartucho excelente e increíblemente fiel al espíritu de juego de la máquina recreativa original.

Genial y mega jugable adaptación de la recreativa, que aprovecha a tope las posibilidades del procesador SVP. Imprescindible.

TOTAL 94



World Cup

Fútbol por todo lo alto

La Copa Mundial de fútbol es el acontecimiento deportivo más importante que se celebra en todo el mundo. Cada 4 años, 24 equipos representando a las 24 mejores naciones de las fases de clasificación se disputan entre ellos el título de campeón del mundo. Millones de personas esperan ansiosas la llegada del evento, dispuestas a contemplar cómo su conjunto gana partido tras partido. Es la fiebre por el fútbol. Aunque esta enfermedad ya contagió a más de ¡1.000 millones de personas! que vieron la final del mundial de 1.990, mucho nos tememos que en muy poco tiempo habrá muchos más contagiados, porque el 17 de junio de este año se pone en marcha otra vez el balón.

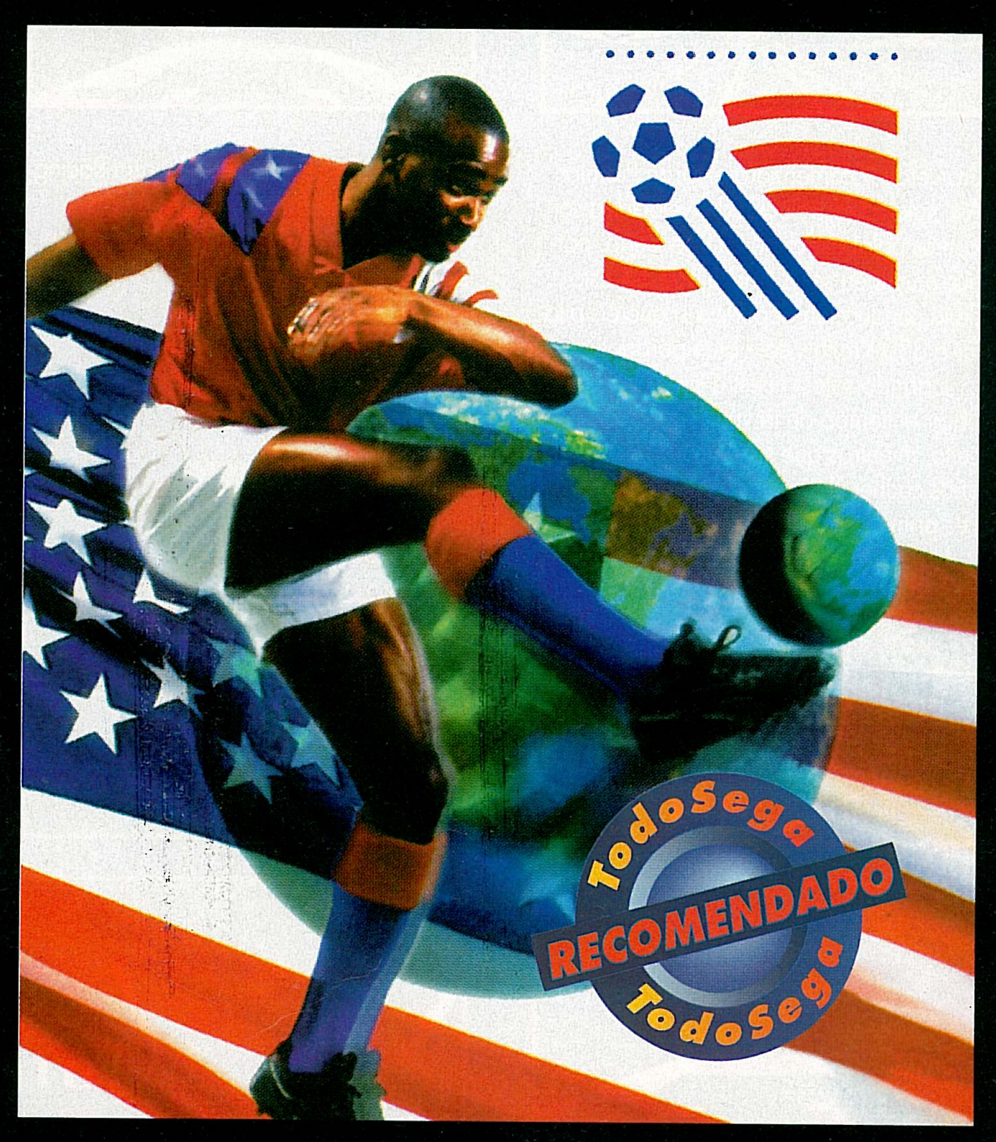
Durante un mes todas las miradas estarán puestas en lo que hagan nombres como Romario, Baggio, Maradona o Bebeto por citar algunos. Bueno, todas no, porque más de una mirada va a ver con muy buenos ojos la última producción de US Gold: «World Cup Usa ´94»

Partiendo de una perspectiva aérea y apoyándose en una enorme cantidad de opciones, este simulador deportivo nos introducirá de lleno en la dinámica de un Mundial.

No en vano este cartucho ha sido designado como el Juego Oficial del torneo y eso se tiene que notar en algo. Pero será mejor que vayamos al grano y os



Antes de empezar el partido no viene mal una sesión de entrenamiento. Ensayar los penaltis resultará, además, bastante divertido.

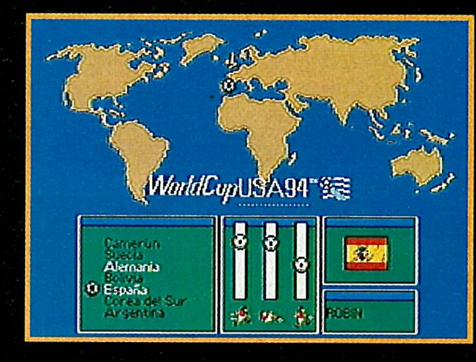


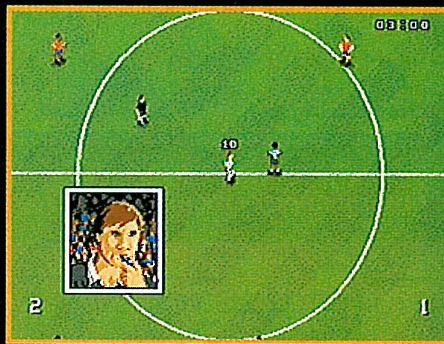
US Gold • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Graba • Equipos: 32 equipos

Este es el aspecto general que ofrece el campo donde se celebrarán los más apasionantes encuentros del Mundial de Fútbol Consolero, Mega Drive ´94. Las gradas están a rebosar y los jugadores dispuestos a demostrar todas sus habilidades sobre el terreno de juego.

USA´94





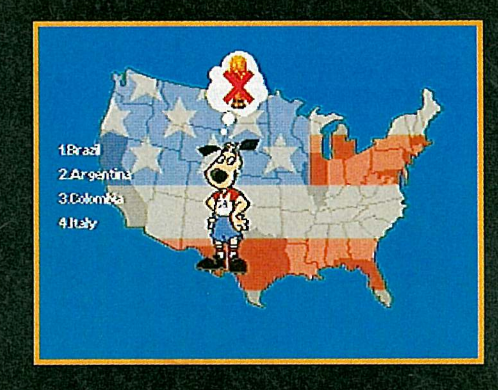


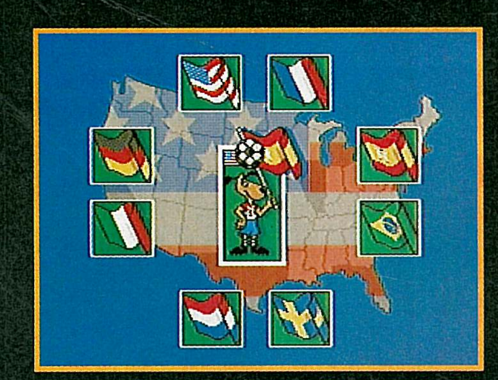
El árbitro, desde el centro del terreno de juego, hace sonar su silbato. Todo está ya listo para que comience este emocionante encuentro...













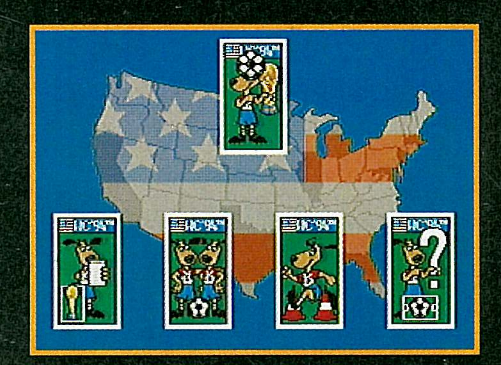
contemos de qué va exactamente este gran juego, que es lo que realmente os interesa.

Nada más empezar se nos da la posibilidad de elegir idioma (español incluido, claro), lo que nos facilitará mucho entender las estadísticas que se nos muestren. Hecho esto, le toca el turno ahora a las condiciones generales del juego, es decir: viento, velocidad de juego (tres opciones), si habrá fueras de juego o no, duración del partido, cesiones al portero, repetición de las jugadas, sonido o presencia del mapa del campo en pantalla... Todas estas opciones pueden ser modificadas a gusto del consumidor, para que luego no digáis que habéis perdido por el campo o por el árbitro (que sabemos que alguno utiliza excusas de este tipo para ocultar su poca habilidad).

Tras todo este rollo técnico, llega la hora de la verdad: hay que elegir equipo entre los 32 disponibles -los 24 finalistas y 8 más, por si acaso-, teniendo en cuenta que cada selección tiene sus virtudes y sus defectos. Vamos, real como la vida misma.

En este punto también podréis cambiar el atuendo de vuestro equipo, elegir esa táctica que romperá la defensa contraria, revisar la alineación o hacer que el balón se "pegue" más o menos al jugador a la hora de correr con él.

Por fin, tras acondicionar a vuestro gusto toda esta enorme cantidad de opciones, -por cierto, también hay que decir



Striker, la mascota del Mundial estará presente durante todo el juego.

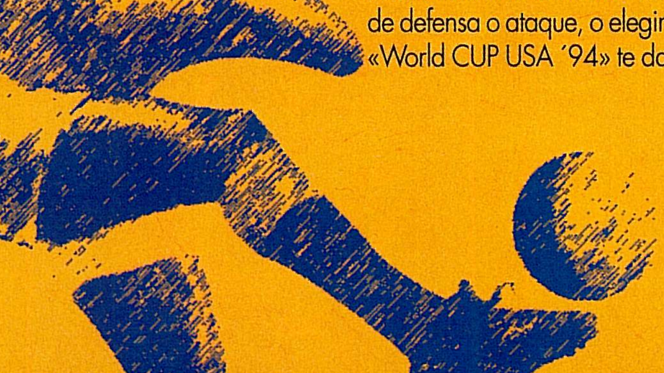
Las incógnitas por fin se han despejado: U.S. Gold ha conseguido realizar un simulador de fútbol que está a la altura de los mejores. Incluso habrá quien diga -y sus razones tendrá-, que es el mejor de todos...



Los jugadores se retiran a los vestuarios, sin duda se merecen un descanso.



EL ENTRENADOR TAMBIÉN JUEGA



Si no quieres complicarte la vida, no tienes porqué acceder a estos menús: simplemente elige jugar con y contra las selecciones que más te gusten y cada una presentará automáticamente una táctica determinada. Pero si te va hacer de entrenador y quieres modificar las tácticas de defensa o ataque, o elegir a los jugadores según sus características, «World CUP USA ´94» te da también la oportunidad de hacerlo.





¿OPCIONES, POR FAVOR?

«World Cup USA '94» pasará a la historia por ser el simulador de fútbol que presenta más opciones. Todos los Strikers que véis aquí abajo representan una condición del juego que puede ser modificada: duración de los partidos, repetición de los goles, que se presente o no un plano de todo el campo, tres velocidades de juego.... Realmente las posibilidades parecen no tener fin.

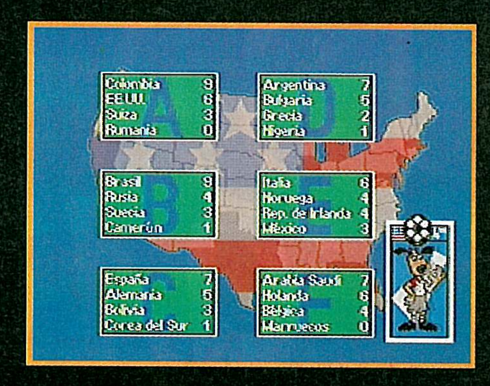


que si no queréis complicaros la vida podéis empezar a jugar directamente con las condiciones que trae el propio cartucho-, os encontráis preparados para saltar al terreno de juego.

Si queréis un torneo largo, la copa del mundo es vuestra elección. En ella repetiréis el mismo calendario que las selecciones reales con división por grupos, eliminatorias previas, semifinales y finales, y si se os dá bien ganaréis la esperada recompensa de los campeones. Si lo que queréis por el contrario es algo más corto, siempre podéis optar por jugar un amistoso, preparar jugadas o ensayar los lanzamientos desde el punto de penalti.

Además de todo esto, hay que señalar que si en lugar de jugar contra las diferentes selecciones -por cierto, cada una utiliza sus propias tácticas y resultan más o menos difíciles de ganar-, jugáis contra un amigo, la diversión puede multiplicarse hasta límites insospechados.

Por todo esto -y mucho más-, os podemos asegurar que jugando a «World Cup USA '94» sentiréis toda la auténtica emoción del mejor fúbol mundial.





Se ha cometido una falta al borde del área y la barrera procede a colocarse. ¿Entrará o no este "friqui"?



Durante el partido aparecerá la imagen del árbitro, que nos indicará con gestos la acción que se ha producido.





Gráficos (1–10)

No resultan especialmente espectaculares, pero cumplen perfectamente con su cometido.

Movimiento (1–10)

Rápidos, precisos, en unas ocasiones contundentes, en otras, espectaculares. Muy buenos siempre.

Sonido (1–10)

La música no es precisamente lo mejor del cartucho, pero los efectos sonoros contribuyen a aumentar la emoción de los partidos.

Jugabilidad (1–10)

Cientos de opciones y facilidad de manejo de los jugadores, son cualidades que todo juego de fútbol debería tener. Éste, las tiene todas.

OPINION

US Gold ha sabido aprovechar las ventajas que una licencia oficial proporciona y ha realizado un juego de fútbol de auténtica calidad. Cierto es que puede que gráficamente no brille tanto como otros cartuchos, pero este detalle ha sido muy bien compensado gracias una enorme variedad de opciones, que permiten que puedas ajustar la jugabilidad de cada partido exactamente a tus gustos generales o apetencias del momento. «World Cup USA '94» no es un juego "original", pero ha sabido aprender de los mejores y se ha convertido en un cartucho que está incluso por encima del nivel que todos le exigiríamos a un juego de esta transcendencia.

TOTAL 90

Podrás disputar desde el partido más sencillo, al más complicado. Todos ellos bajo un donominador común: la DIVERSIÓN.

WORLD CUP USA '94

Elegidos Para la Gloria

Cuando US Gold consiguió la licencia para realizar el juego oficial del Campeonato del Mundo de Fútbol, en TodoSega nos echamos a temblar. Todos sabemos que una licencia es un arma peligrosa: por un lado despreocupa en exceso a quien la consigue al tener asegurado un mínimo de ventas, y por otro millones de ojos inquisidores se clavan en el cartucho correspondiente de una manera despiadada. Pero, además, en este caso, la última experiencia de esta conocida compañía británica en el campo de las licencias deportivas, -léase «Winter Olympics»-, no era precisamente una buena tarjeta de presentación.

Cuando, por fin, Sega hizo llegar este cartucho a nuestra redacción, nuestras manos temblorosas apenas acertaban a introducirlo en la consola... La primerísima impresión, desgraciadamente, venía a confirmar todos nuestros temores: la escenita de presentación del perrito con la pelotita dándole vueltas en las narices, resultaba casi patética.

Pero, a medida que el juego fue desplegando ante nuestros ojos sus inagotables menús de opciones, empezamos a darnos cuenta de que podíamos encontrarnos ante algo grande.

Tras elegir -algo alocadamente, la verdad-, las condiciones del partido que nos disponíamos a jugar frente a... Alemania, por supuesto, el árbitro indicó con su silbato el inicio del partido.

Y aquí, en el mismísimo terreno de juego, fue donde definitivamente tuvimos que reconocerle a U.S. Gold que con su «World Cup USA '94», había conseguido hacer un juego de fútbol muy, pero que muy bueno.

Todo lo que podamos decir a partir de este momento y todo lo que podáis leer en el comentario de este mismo juego en su versión Mega Drive -por cierto, haced-lo pues prácticamenbte todo lo que en él se dice es aplicable a



Master System

Master System

Master System

Master System

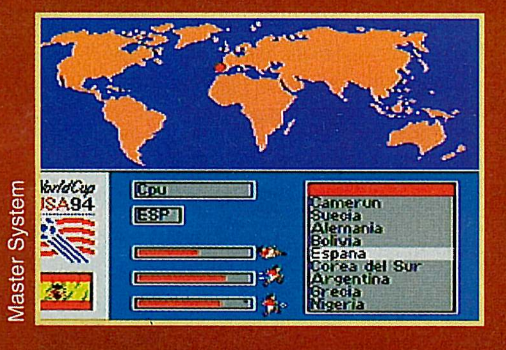
US GOLD • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 3 • Cont: Password • Equipos: 32

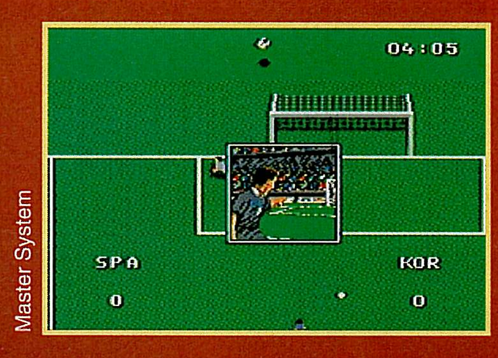


El alto grado de realismo de este cartucho se aprecia perfectamente en detalles como las lesiones.



Un completo resumen estadístico se nos mostrará en el descanso y al final de cada encuentro.





US GOLD presents WorldCup USA 94
All Programming, Graphics and Music by

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Gráficos

Un poco pequeños, pero perfectamente adaptados a las necesidades del juego.

Movimiento

Los desplazamientos del balón son suaves y rápidos y los jugadores se mueven bastante bien.

Sonido

La música será nuestra mejor acompañante en el recorrido entre los menús, pero durante el partido, ni música ni efectos dignos de mención.

Jugabilidad

La sencillez de manejo y la interminable cantidad de opciones, convierten a este juego en uno de los mejores cartuchos deportivos de Master.

MASTER VS GAME GEAR





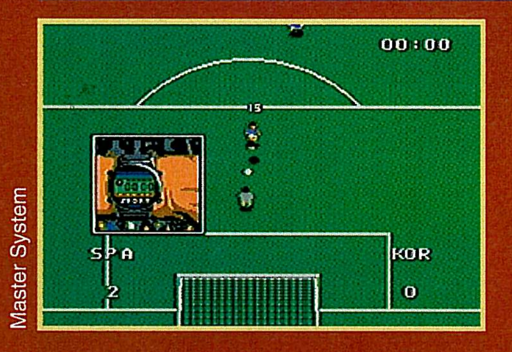
- El cartucho portátil supera ligeramente al de Master en definición, mientras que éste resulta algo más fácil de controlar que su "hermano pequeño".
- En cuanto a opciones, se han mantenido la práctica totalidad de las de la versión 16 bit, perdiéndose únicamente en la Master la posibilidad de guardar estrategias.
- La portátil aventaja a su hermana mayor en la velocidad de juego, aunque es posible que este detalle le haga perder algo de jugabilidad.
- Musicalmente hablando, la GG también sobrepasa a la MS por un estrecho margen.
- Ambos juegos son prácticamente iguales y las diferencias se limitan a detalles del tipo de los indicadores que aparecen en la GG para indicar en qué lado del campo atacamos (innovación exclusiva de la portátil, ya que ni siquiera la MD la posee).

OPINION

Ya iba siendo hora de que la mediana de Sega comenzase a recibir en sus circuitos versiones que, aún estando claramente inspiradas en los cartuchos de 16 bits, fuesen realizadas expresamente para ella.

El resultado final "nota" esta circunstancia y convierte nuestra adorada consola en una maravillosa máquina de diversión futbolera, pues «World Cup USA ´94» os aseguramos que os vais a tirar horas y horas pegados a vuestra pantalla corriendo como locos tras un balón pixelado.

En fin, un simulador que -a pesar de ser oficial-, divierte de una forma total.

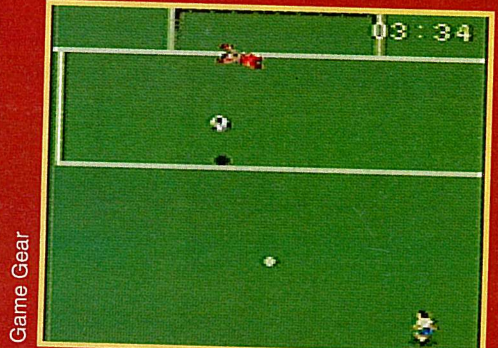


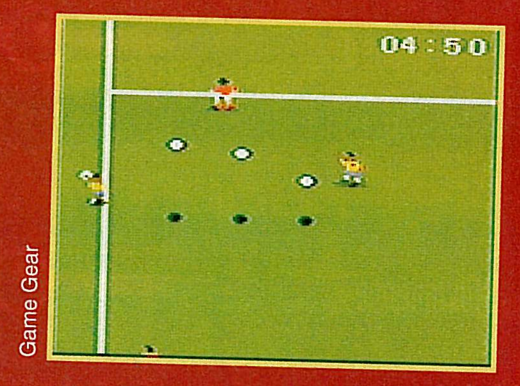


No nos vamos a perder en comentarios intrascendentes: un excelente simulador de fútbol para tu Master, que te proporcionará horas y horas de diversión.

US Gold • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 3 • Cont.: Password • Equipos: 32


Game Gear


Game Gear

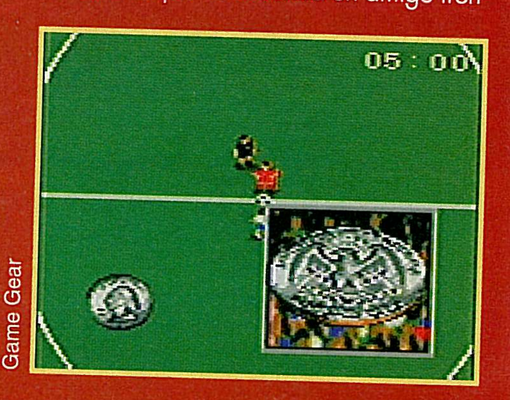

Game Gear


Game Gear

las 8 bits-, es pura palabrería. «World Cup USA ´94» es un juego de fútbol muy divertido. Y punto.

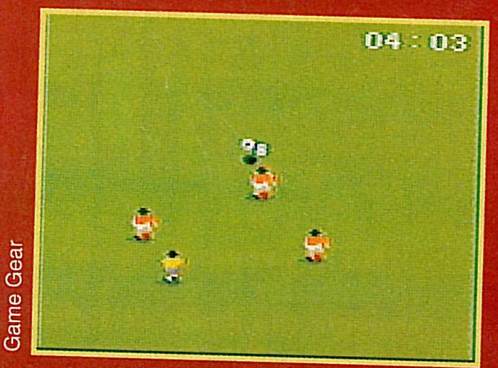
Pero para ganarnos el sueldo y justificar las páginas dedicadas a este comentario compartido par Master y Game Gear, diremos que las tres versiones de este título a pesar de que guardan las lógicas diferencias, éstas resultan mínimas, y tan divertido y emocionante puede resultarte echarte un partidito contra un amigo frente al televisor, como desmarcarte por la banda en el asiento de atrás del coche de tu padre.

Resumiendo, que si te va el deporte del "balon-pié" y andas buscando un cartucho que amortice en diversión el dinero que vas a gastarte, lo tienes ante ti en estos momentos. Porque podemos asegurarte que «World Cup USA ´94» tiene todos los ingredientes para consguir hacerte disfrutar del fútbol a tope.

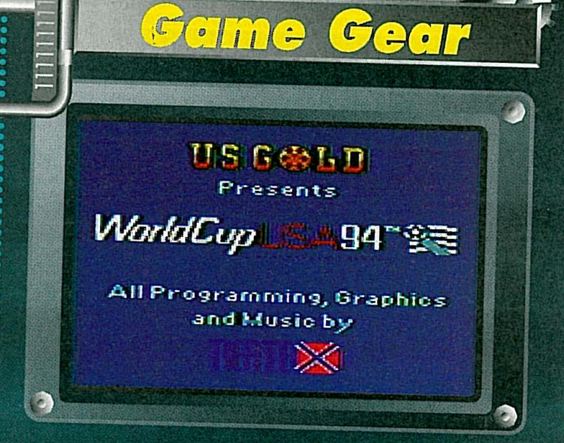

Game Gear



Game Gear


Game Gear


Game Gear



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

A pesar de que los jugadores son algo más pequeños (en relación al campo) que en la Master... "¡chapeau!".

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los desplazamientos del balón son vertiginosos (quizá en exceso) y el scroll acompaña perfectamente la acción.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Realmente, las melodías no están mal, pero los efectos resultan algo sosos y acaban reduciéndose a los pitidos del árbitro y poco más.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Es algo más difícil hacerse a los controles del juego que en MS o MD, pero acaba siendo verdaderamente divertido.

OPINION

La desatención que padecía la GG en materia de juegos de fútbol parece que se va superando poco a poco. Afortunadamente, la aparición hace unos meses de «Sensible Soccer» y esta última del propio «World Cup USA ´94» está animando mucho el ambiente.

Así, aprovechando al máximo las posibilidades de la colorida portátil, US Gold ha realizado un cartucho que divierte mucho con las complicaciones mínimas y que en algunos aspectos no sólo iguala al juego de 16 bits, sino que incluso introduce interesantes mejoras en pequeños detalles gráficos. Es decir, la GG ha recibido un gran juego, hecho, además, a su medida.

TOTAL 89

Grandes dosis de jugabilidad en un cartucho de auténtico lujo para tu portátil. Totalmente recomendable.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



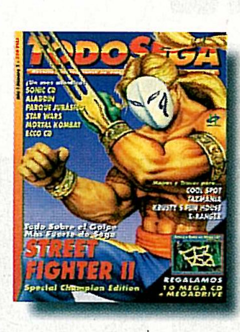














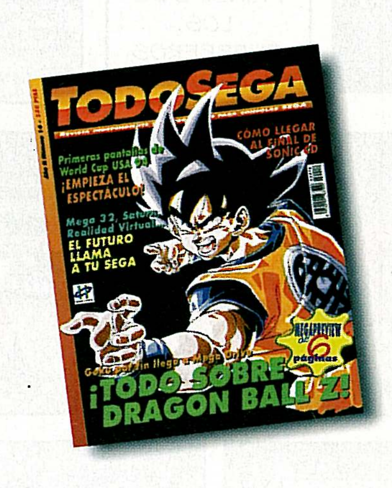












Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita.
Pero no dejes pasar el tiempo...
¡podrían agotarse para siempre!

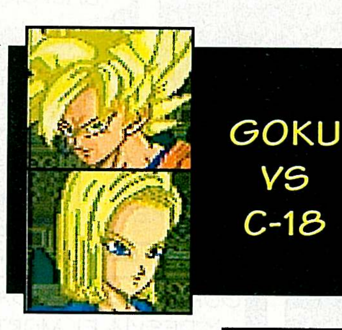
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18
(desde las nueve de la mañana hasta las dos y media,
y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos
por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.




Novedades Mega Drive
¡HOLA AMIGOS!. AQUÍ ESTOY PARA CONTAROS QUE EL MALVADO CELL HA ORGANIZADO UN COMBATE DE ARTES MARCIALES PARA DEMOSTRAR QUE ES EL GUERRERO MÁS PODEROSO DEL UNIVERSO. PARA ELLO HA REUNIDO EN LA MEGADRIVE A LOS 9 MEJORES LUCHADORES DE LA GALAXIA...
...LOS SORTEOS SE HAN REALIZADO Y LOS EMPAREJAMIENTOS ESTÁN FORMADOS. EN PRIMERA RONDA...
DRAGON BALL Z
La esperada revancha de Goku
GOKU VS VEGETA
...GOKU TIENE QUE ENFRENTARSE AL MALVADO VEGETA, EL PRINCIPE DE LOS GUERREROS DEL ESPACIO...
天下一武道会
...EN PRINCIPIO LA LUCHA ES DESIGUAL...
¡OOOONDA VIIIIITAL!
VEGETA, ERES HISTORIA
PERO GOKU TIENE UNA SORPRESA RESERVADA EN FORMA DE FUEGO DESTRUCTOR.

Bandai • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: 3 • Luchadores: 11

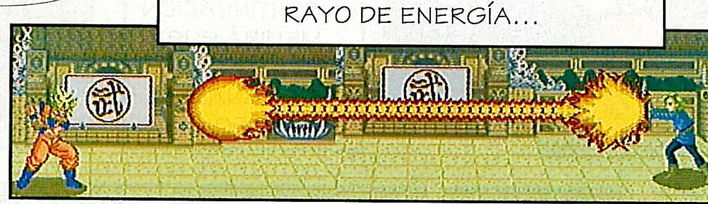
SOLVENTADO SIN PROBLEMAS EL PRIMER OBSTÁCULO, EL SIGUIENTE RIVAL ES UN ANDROIDE MUY PELIGROSO. ¡CUIDADO, GOKU!



GOKU VS C-18



GOKU ESTÁ EN SERIAS DIFICULTADES. C-18 LE HA LANZADO UN DESTRUCTIVO RAYO DE ENERGÍA...







SIN DEJAR UN SEGUNDO DE RESPIRO, C-18 GOLPEA DURO CON SUS PIERNAS...

...Y LE ENVÍA EL GOLPE DEFINITIVO.

¡OH NO, UN RAYO RASTRERO!

UN ÁGIL MOVIMIENTO PERMITE A GOKU ESQUIVARLO Y CONTRATACAR CON FURIA...



... COGIENDO DESPREVENIDO AL ANDROIDE, QUE A LOS POCOS SEGUNDOS YACE INERTE EN EL TATAMI.



GOKU VS FUERZAS ESPECIALES (1)



LA SEGUNDA JORNADA DEL TORNEO SE INICIA CON UN COMBATE...









Y SIN DESPEINARME

... COMO SE VE:, TOTALMENTE AMAÑADO, EN EL QUE GOKU SÓLO TIENE QUE REPARTIR A DIESTRO Y SINIESTRO.

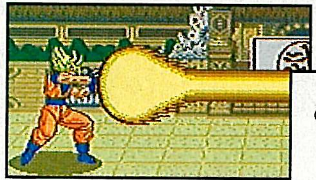
EL SIGUIENTE ENFRENTAMIENTO TIENE LA MISMA PINTA QUE EL ANTERIOR. PARECE SER QUE LAS FUERZAS ESPECIALES TIENEN PROBLEMAS CON HACIENDA...

GOKU VS FUERZAS ESPECIALES (2)



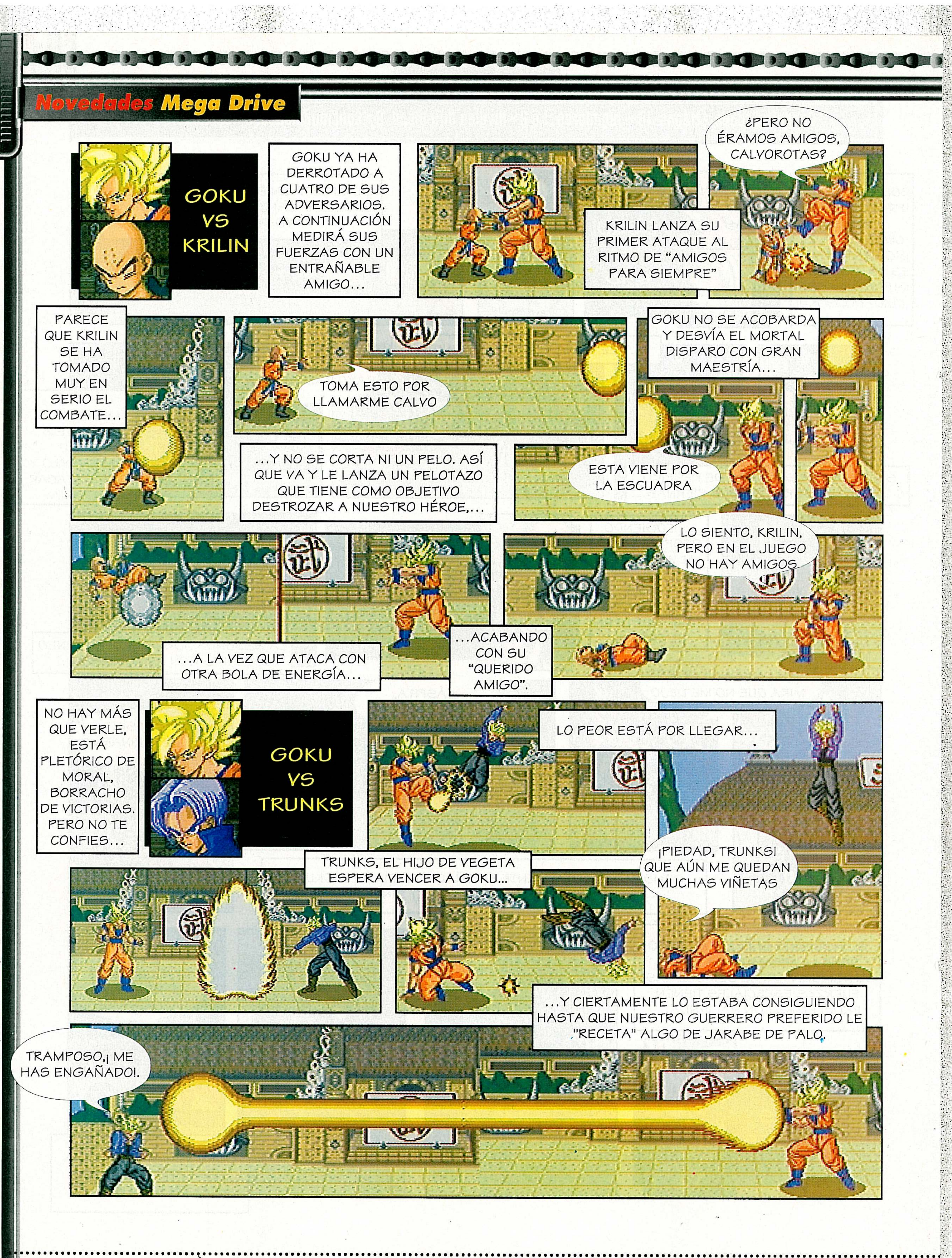


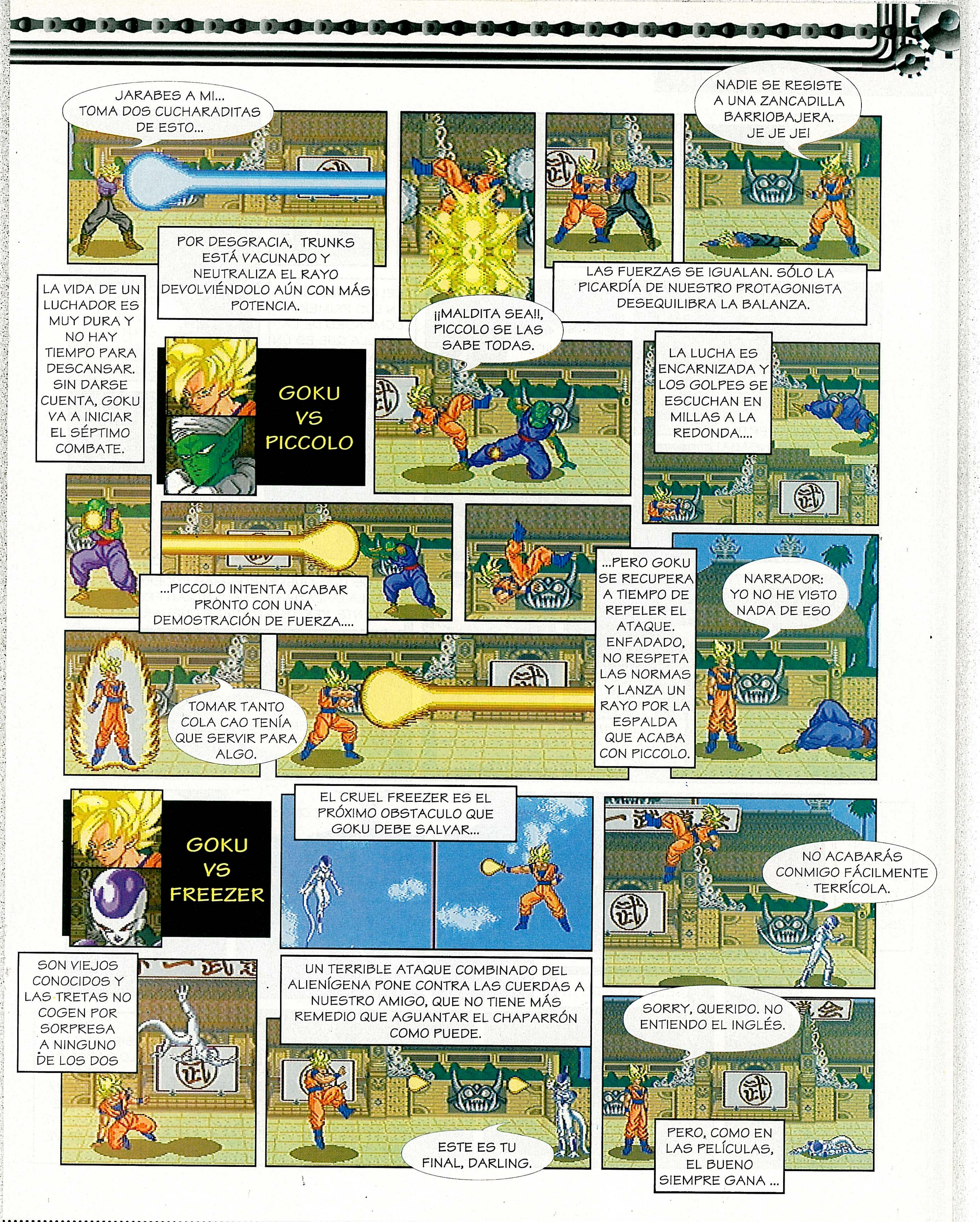




NO TE MUEVAS, QUE LUEGO TE DARÉ LO QUE ACORDAMOS

GOKU REMATA LA FAENA COLOCANDO UNA ONDA VITAL EN TODO LO ALTO


GOKU VS KRILIN
GOKU YA HA DERROTADO A CUATRO DE SUS ADVERSARIOS. A CONTINUACIÓN MEDIRÁ SUS FUERZAS CON UN ENTRAÑABLE AMIGO...
KRILIN LANZA SU PRIMER ATAQUE AL RITMO DE "AMIGOS PARA SIEMPRE"
¿PERO NO ÉRAMOS AMIGOS, CALVOROTAS?
PARECE QUE KRILIN SE HA TOMADO MUY EN SERIO EL COMBATE...
TOMA ESTO POR LLAMARME CALVO
...Y NO SE CORTA NI UN PELO. ASÍ QUE VA Y LE LANZA UN PELOTAZO QUE TIENE COMO OBJETIVO DESTROZAR A NUESTRO HÉROE,...
GOKU NO SE ACOBARDA Y DESVÍA EL MORTAL DISPARO CON GRAN MAESTRÍA...
ESTA VIENE POR LA ESCUADRA
...A LA VEZ QUE ATACA CON OTRA BOLA DE ENERGÍA...
...ACABANDO CON SU "QUERIDO AMIGO".
LO SIENTO, KRILIN, PERO EN EL JUEGO NO HAY AMIGOS
NO HAY MÁS QUE VERLE, ESTÁ PLETÓRICO DE MORAL, BORRACHO DE VICTORIAS. PERO NO TE CONFIES...
GOKU VS TRUNKS
LO PEOR ESTÁ POR LLEGAR...
TRUNKS, EL HIJO DE VEGETA ESPERA VENCER A GOKU...
¡PIEDAD, TRUNKS! QUE AÚN ME QUEDAN MUCHAS VIÑETAS
...Y CIERTAMENTE LO ESTABA CONSIGUIENDO HASTA QUE NUESTRO GUERRERO PREFERIDO LE "RECETA" ALGO DE JARABE DE PALO.
TRAMPOSO,¡ ME HAS ENGAÑADO!.


JARABES A MI... TOMA DOS CUCHARADITAS DE ESTO...
POR DESGRACIA, TRUNKS ESTÁ VACUNADO Y NEUTRALIZA EL RAYO DEVOLVIÉNDOLO AÚN CON MÁS POTENCIA.
NADIE SE RESISTE A UNA ZANCADILLA BARRIOBAJERA. JE JE JE!
LAS FUERZAS SE IGUALAN. SÓLO LA PICARDÍA DE NUESTRO PROTAGONISTA DESEQUILIBRA LA BALANZA.
LA VIDA DE UN LUCHADOR ES MUY DURA Y NO HAY TIEMPO PARA DESCANSAR. SIN DARSE CUENTA, GOKU VA A INICIAR EL SÉPTIMO COMBATE.
GOKU VS PICCOLO
¡¡MALDITA SEA!!, PICCOLO SE LAS SABE TODAS.
LA LUCHA ES ENCARNIZADA Y LOS GOLPES SE ESCUCHAN EN MILLAS A LA REDONDA....
...PICCOLO INTENTA ACABAR PRONTO CON UNA DEMOSTRACIÓN DE FUERZA....
...PERO GOKU SE RECUPERA A TIEMPO DE REPELER EL ATAQUE. ENFADADO, NO RESPETA LAS NORMAS Y LANZA UN RAYO POR LA ESPALDA QUE ACABA CON PICCOLO.
NARRADOR: YO NO HE VISTO NADA DE ESO
TOMAR TANTO COLA CAO TENÍA QUE SERVIR PARA ALGO.
GOKU VS FREEZER
EL CRUEL FREEZER ES EL PRÓXIMO OBSTACULO QUE GOKU DEBE SALVAR...
NO ACABARÁS CONMIGO FÁCILMENTE TERRÍCOLA.
SON VIEJOS CONOCIDOS Y LAS TRETAS NO COGEN POR SORPRESA A NINGUNO DE LOS DOS
UN TERRIBLE ATAQUE COMBINADO DEL ALIENÍGENA PONE CONTRA LAS CUERDAS A NUESTRO AMIGO, QUE NO TIENE MÁS REMEDIO QUE AGUANTAR EL CHAPARRÓN COMO PUEDE.
ESTE ES TU FINAL, DARLING.
SORRY, QUERIDO. NO ENTIENDO EL INGLÉS.
PERO, COMO EN LAS PELÍCULAS, EL BUENO SIEMPRE GANA ...



GOKU VS CELL

EL MOMENTO DE LA VERDAD HA LLEGADO. GOKU HA DE ENFRENTARSE A LA MÁS PERFECTA MÁQUINA DE MATAR ...











CELL DEMUESTRA EN LOS PRIMEROS COMPASES DE LA BATALLA QUE ES UN RIVAL MUY DURO DE PELAR ...





... AUNQUE GOKU TAMPOCO SE QUEDA ATRÁS Y PONE UN “RAYO DE LUZ” EN LA VIDA DE CELL ...

LOS DOS GUERREROS MÁS PODEROSOS DE LA GALAXIA SE ENCUENTRAN FRENTE A FRENTE, PERO SÓLO PUEDE QUEDAR UNO...



...Y EL DESEN-LACE ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA.









CELL HA CAÍDO ...





... ¿PARA SIEMPRE?. NO LO SABEMOS., ESO DEPENDERÁ DE LO QUE HAGAS EN TU MEGA DRIVE ...

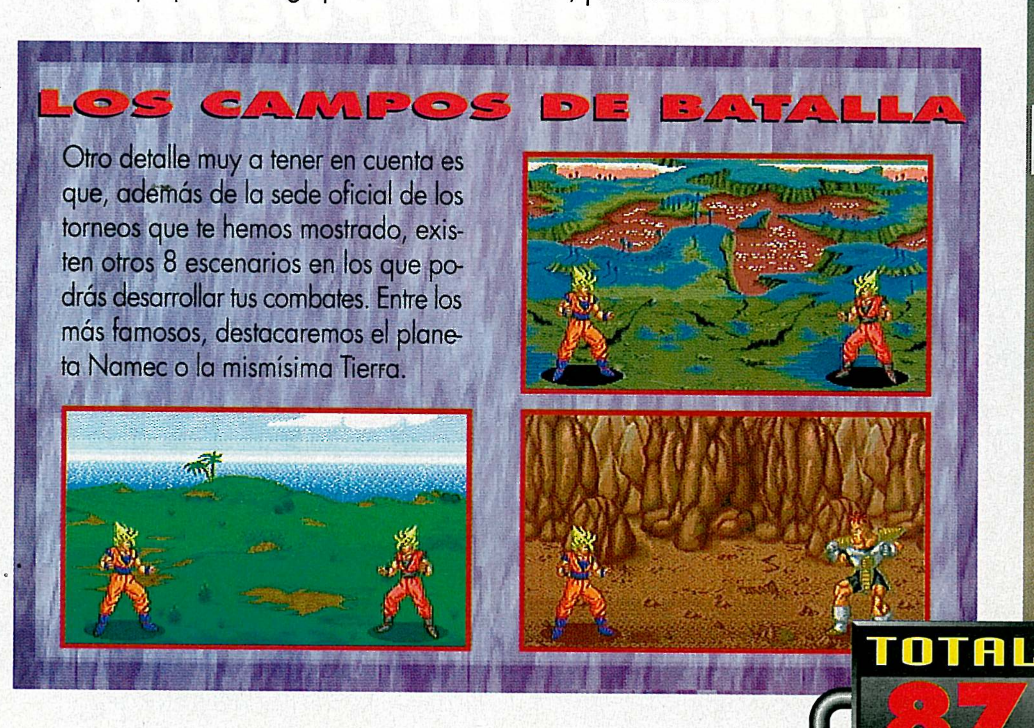
Toda esta historieta que nos acabamos de montar no es, ni más ni menos, que una versión muy particular de lo que te espera en este cartucho. Para empezar, te avisamos que -como habrás supuesto-, lo de los diálogos ha sido una "licencia poética", así que en el juego no esperes oir más voces que los gritos que dan los luchadores en el momento de lanzar una magia. Comentarios graciosillos y chascarrillos fáciles aparte, el resto de lo que te hemos presentado es real como la vida misma y, si le echas un poco de imaginación, los combates que vivirás en tu Mega Drive podrán ser tan divertidos y emocionantes como el que acabas de ver. Dicho esto, te diremos que el juego en sí es un claro exponente de los juegos de lucha "one vs one" al que se le ha añadido el atractivo de "tener en plantilla" a los guerreros más famosos de la pequeña pantalla. Así, tienes a tu disposición once luchadores que podrás elegir para participar an alguno de los dos modos de juego: el modo historia y el modo torneo. El modo historia varía su desarrollo dependiendo del luchador que elijas. De este modo si tu elección ha sido Goku, el objetivo final será derrotar a Cell, mientras que si escoges a Krilin, por ejemplo, el último combate será contra C-18. Sólo dos cosas en común: el número de combates necesarios para llegar a la final (ocho) y el premio: conseguir los tres deseos que conceden las 7 bolas de Dragón.

El modo torneo por el contrario no tiene combates predeterminados, y los enfrentamientos se hacen "a gusto del consumidor". Además esta modalidad permite tanto la competición individual como el combate entre dos.

En cuanto a los protagonistas, hay que recordar que cada uno de los once luchadores tiene la friolera de nueve ataques especiales y que se corresponden exactamente a los golpes que tanto os impresionaron en televisión: los tienes desde las sencillas bolitas de energía, hasta las complejas ondas vitales y super rayos, sin olvidar los tradicionales puñetazos y patadas. Vamos, que «Dragon Ball» es lo que se dice un juego de lucha para todos los gustos y habilidades, ¡de verdad!.

LOS CAMPOS DE BATALLA

Otro detalle muy a tener en cuenta es que, además de la sede oficial de los torneos que te hemos mostrado, existen otros 8 escenarios en los que podrás desarrollar tus combates. Entre los más famosos, destacaremos el planeta Namec o la mismísima Tierra.





	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gráficos	9

Bonitos, pero sin grandes alardes técnicos. Los personajes están perfectamente recreados y los 9 escenarios son iguales a los de la serie.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Movimiento	9

Los desplazamientos son tan suaves como precisos. Hay que dedicar un poco de tiempo extra a las magias, su control es algo complicado.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sonido	8

Melodías típicamente niponas entre combate y combate. Durante la lucha, únicamente gritos, golpes y ruidos varios.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Jugabilidad	9

A toda prueba. Los fans de la serie disfrutarán en grande, los demás (¿queda alguien?) encontrarán un amplio repertorio de magias y golpes.

OPINION

Precedido de una aureola de espectación, por fin nos ha llegado el cartucho más esperado de los últimos tiempos. Técnicamente es muy posible que no pase a la historia por las innovaciones que incluye, pero es indudable que posee toda la jugabilidad que se esperaba de él. Lamentablemente, en el apartado de opciones "flojea" un poco, pero este pequeño inconveniente se ve perfectamente compensado con otros factores entre los que podemos destacar, la gran cantidad de golpes especiales, la anteriormente citada jugabilidad o el tener por protagonistas a personajes populares de la talla de Goku y compañía.

No es ninguna revolución en cuanto a los juegos de lucha, pero si eres fan de Goku y compañía te lo pasarás en grande.

TOTAL 87



Dracula Unleashed

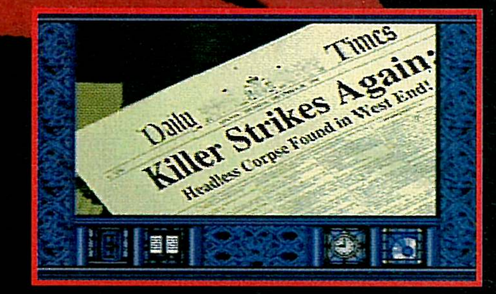
Dracula está de moda. Tras la película de Coppola y la avalancha de videojuegos protagonizados por el misterioso Conde, Viacom New Media ha decidido unirse al carro y probar suerte con un nuevo juego de Dracula para Mega CD.

No podemos decir que este juego sea muy fiel al argumento de la novela de Bram Stoker's, pero tampoco podemos negar el "tufillo" tétrico que desprenden los dos discos que lo componen, en los que se recrea el mejor ambiente del Londres victoriano de finales de siglo.

Todo la historia comienza cuando el joven Alexander Morris llega a la ciudad dispuesto a aclarar las extrañas circunstancias de la muerte de su hermano Quincey. Sus andanzas serán la excusa perfecta para disfrutar con este buen compacto.

El Terror Llama a tu Puerta











Viacom New Media • Aventura • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Graba Partida













En esta aventura es fundamental que os hagáis rápidamente con un arma. Un cuchillo puede serviros.

El uso que deis a los objetos será vital para conseguir acabar con el mal que invade la ciudad.

Centrándonos en el sistema de juego, que es lo que más nos interesa, el cartucho se basa en escenas reales digitalizadas, en las que asumiremos la personalidad del joven Alex.

Nuestro objetivo será encontrar al famoso vampiro y eliminarle, ya que suponemos que él tiene algo que ver con la muerte de Quincey. En un principio, tan solo contamos con un telegrama que deberemos mandar al padre Janos en Rumanía, así que es obligada la visita a la oficina de telégrafos. Puesto que no conocemos el aspecto de Drácula, ni tampoco dónde se encuentra, sólo nos queda una posiblidad: investigar a todas las personas que tuvieron alguna relación con nuestro hermano. Comenzaremos por encaminarnos hacia la casa de Arthur Holmwood, donde descrubriremos que se respira un cierto aire de misterio. Nuestra primera pista se encuentra en el Club Hades y hacia allí deberemos de dirigirnos. Tampoco debemos olvidar que nuestra bien amada Anissette Bowen se halla en la ciudad, por lo que deberemos sacar algún tiempo para visitarla, aunque, la verdad, últimamente ha estado tan rara...

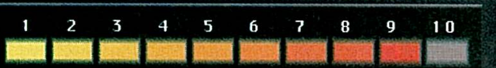
A partir de aquí, dependeremos de







GRÁFICOS FX



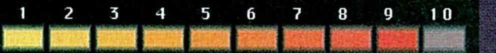
Por fin podemos decir de un juego de Mega CD que ha tenido en cuenta al cien por cien el soporte que utiliza. Prácticamente todo el juego se basa en escenas digitalizadas donde actores reales se mueven como si de una película se tratase. La calidad de las digitalizaciones no es que sea excelente pero hay que alabar la originalidad del proyecto.

SONIDO FX



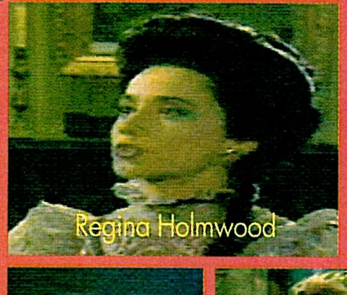
Varios fragmentos de Carmina Burana se mezclan con tétricas melodías para dar al conjunto todo el ambiente que su protagonista se merece. Todas las conversaciones están perfectamente digitalizadas consiguiendo que este compacto parezca más una película que un juego. Lamentamos que todo venga en el idioma de Shakespeare...

TÉCNICA CD



La gran profusión de digitalizaciones y la buena banda sonora bien merece un soporte como éste. Para que os hagáis una idea, el juego está compuesto de dos discos compactos, lo que os demuestra lo que tenemos entre manos. Echamos en falta unos subtítulos para los que no dominen el inglés. Creemos que un CD tiene capacidad para eso y mucho más.

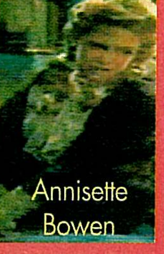
Como una película. Imagénes y sonidos se combinan a la perfección para demostrarnos de lo que es capaz el Mega CD.

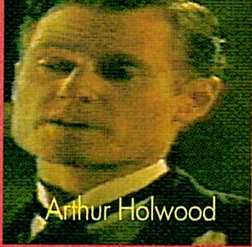




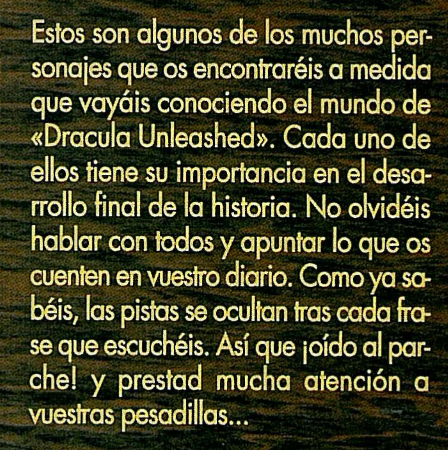












El Reparto

Estos son algunos de los muchos personajes que os encontraréis a medida que vayáis conociendo el mundo de «Dracula Unleashed». Cada uno de ellos tiene su importancia en el desarrollo final de la historia. No olvidéis hablar con todos y apuntar lo que os cuenten en vuestro diario. Como ya sabéis, las pistas se ocultan tras cada frase que escuchéis. Así que ¡oído al parche! y prestad mucha atención a vuestras pesadillas...



Acordaos de recoger todos los objetos que os ofrezcan. No despreciéis ninguno, nunca se sabe...



Durante el juego también aparecerán algunos menús que os facilitarán vuestra difícil misión.



Si no conseguís acabar con los vampiros a tiempo, ya sabéis cual es el final que os espera...

nuestras propias deducciones para finalizar el juego.

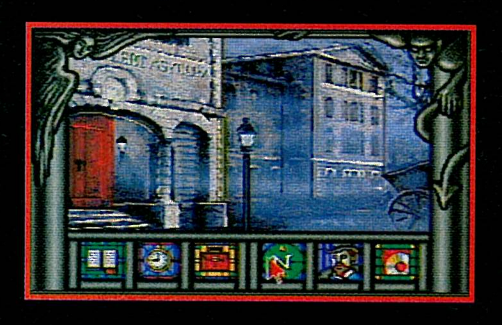
Sin embargo, no será necesario que recordemos todas las conversaciones, ya que disponemos de un diario que cumple doble tarea: por un lado, sirve para tomar notas sobre cualquier personaje y, por otro, nos recordará todas las direcciones que necesitemos. Los desplazamientos por la ciudad deberemos de realizarlos en el coche de caballos, pero teniendo cuidado de no malgastar el tiempo.

Tened en cuenta que el reloj y el cansancio serán nuestros peores enemigos. Si no dormimos lo necesario, caeremos desfallecidos, por lo que se impone echar una cabezadita de vez en cuando. Pero no penséis que ésta es una parte tranquila del juego, ni mucho menos, porque mientras durmamos, nos sorprenderemos con alguna revelación en forma de pesadilla que nos aportará también importantes pistas. También os puede ocurrir que tengáis concertada una entrevista para dentro de varias horas y no sepáis qué hacer mientras. Pues bien, la solución la tendréis en el reloj de bolsillo al que se le puede adelantar la hora, con lo que se os acabó el problema de esperar sin hacer nada. Por si esto no fuese bastante, tendremos acceso casi permanente (excepto durante las animaciones) a un inventario en el que dispondremos de todos los ob-

A pesar de existir otro Drácula en CD, la compañía Viacom New Media ha apostado por esta original aventura que reproduce a la perfección el ambiente creado por Bram Stoker en su novela. No os confundáis, se trata de dos juegos completamente diferentes.









No todos los gráficos del juego están digitalizados, pero en ellos no se pierde ni un ápice de calidad.



Miedo, tensión, amor... todos los sentimientos se mezclan en un juego que destaca por lo logrado de sus ambientes.









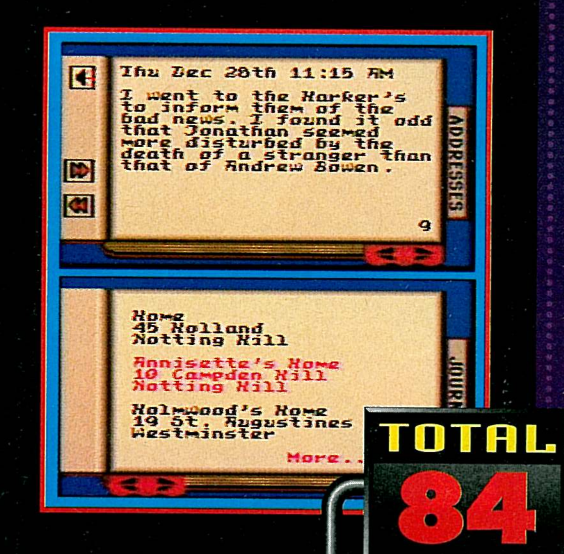
jetos que consigamos, bien sean recogidos por nosotros mismos o entregados por algún personaje. Desde esta pantalla es desde donde podremos elegir qué objeto coger, dejar o llevar en la mano en nuestra próxima entrevista.

Dependiendo de lo que tengamos en la mano, las escenas se desarrollarán de una manera o de otra, de ahí la importancia de saber elegir bien. Si somos lo bastante hábiles como para entrevistarnos siempre con la persona adecuada llevando el objeto justo, no habrá "chupasangre" que se nos resista.

Así que, ya lo sabéis, ánimo, valor y..."al vampiro".

Con títulos como éste se demuestra que los videojuegos no son sólo cosa de niños. Los adultos empezarán a interesarse "seriamente" por el tema.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

No podemos quejarnos del realismo de los gráficos, aunque siendo perfeccionistas, pediríamos más definición para esta película.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

La posibilidad de mover a los personajes es nula. El desarrollo de cada escena varía en función de la hora y el objeto que se lleve.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

La música está al nivel que se esperaba. En cuanto a los efectos, acompañan muy bien a las escenas. Igualito que en las películas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Las imágenes reales limitan la jugabilidad. Nuestro papel consiste en ir al sitio oportuno con el objeto justo.

OPINION

En esta ocasión, podemos decir con alegría que un juego de Mega CD nos ha sorprendido. Hartos ya de ver adaptaciones más o menos mejoradas de juegos de Mega Drive, esta vez nos hemos encontrado con un juego de los que aprovechan el soporte hasta las últimas consecuencias. «Dracula Unleashed» presenta ambiente misterioso, intriga, animaciones digitalizadas de personajes reales perfectamente arropadas por una banda sonora digna de la mejor película de terror, y, sobre todo, diversión.

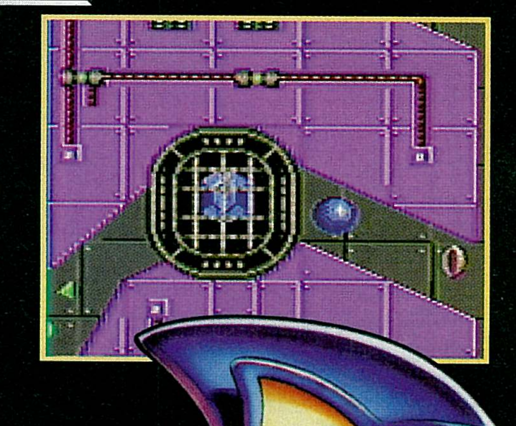
A pesar de todo, tiene un fallo importantísimo: todos los diálogos y textos están en inglés.

TOTAL 84

Original juego con un interesante planteamiento cinematográfico, pero recomendado a adultos, especialmente adultos ingleses.

La actual situación económica parece afectar a todo el mundo por igual. El último ejemplo de esto es nuestro siempre bienamado puercoespín azul, que a falta de un nuevo cartucho que llevarse a la boca ha tenido que ponerse a trabajar como bola de pinball. La verdad es que el trabajo no es malo, lo único es que no hay jornada laboral que no acabe con dos aspirinas y un vaso de leche.

Afortunadamente tanto dolor de cabeza es por una buena causa. El malvado Dr. Robotnik ha vuelto a tener un ataque de locura (otro más, parece que hay gente que no escarmienta) y se ha empeñado en que esta vez todas las esmeraldas del Caos van a ser suyas. Para empezar las ha escondido lo mejor que ha podido en un laberíntico escenario con forma de volcán y que se halla dividido en cuatro fases subdivididas a su vez en tres subniveles. Y por si fuera poco, él mismo se ha instalado en la parte más alta de la montaña y espera ansioso la presencia de cualquier intruso para satisfacer sus deseos de venganza. Para proteger a todas las joyas, el



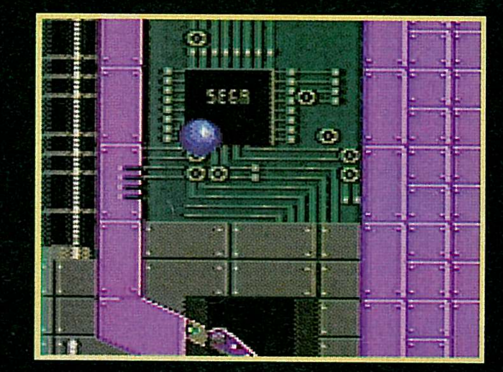






La Mesa Está Servida

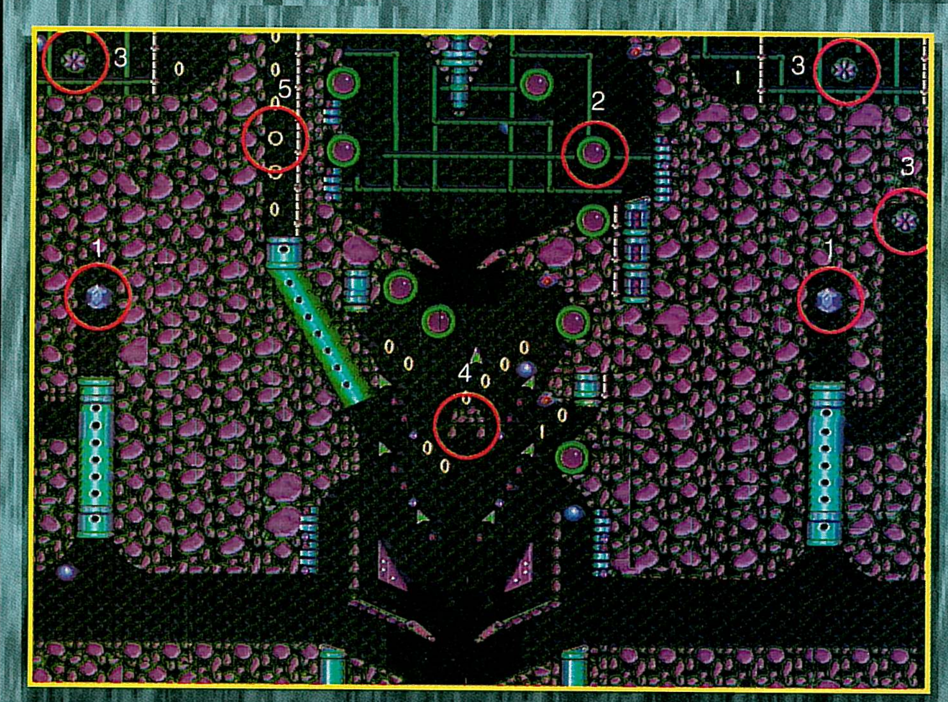
SONIC SPINBALL







Sega● Pinball● Megas:4● Jugadores: 1● Niveles dificultad:3● Continuaciones:3● Fases: 4



Esto que véis aquí es una pequeña parte de la primera mesa, pero nos viene bien para comentaros algunas cosillas: 1) Estas son las famosas gemas del Caos que debéis recojer. 2) inevitable rebotador. 3) Entradas de teletransporte. Probad a entrar por una y veréis dónde salís. 4) Tunel acelerador. Si pasáis la bola por debajo saldrá disparada hacia arriba . 5) Anillos. ¿os suenan de algo?. Recojed 100 y ¡sorpresa!.





despiadado doctor ha desplegado un gran ejército de secuaces que se encargarán de retrasar vuestra misión. A esto hay que unirle la lógica dificultad de encontrarlas, claro.

Manejando a Sonic a base de golpes de flipper, deberéis ir recogiendo todas las esmeraldas que haya en cada nivel, comenzando desde la base del volcán. De esta forma vuestra primera cita discurrirá por las mazmorras que componen la "Toxic Pools". Cualquier tropiezo y vuestra bola acabará hundida hasta el fondo en líquido corrosivo. El siguiente nivel será "Lava Powerhouse" o lo que es lo mismo, la "zona caliente" de la montaña.

Conviene mandar a nuestro amigo Sonic lo más alto posible para librarle de una caida en el magma que inunda la parte baja. El siguiente es "The Machine", más complicado, pero habéis demostrado ser unos grandes jugones y no nos sorprendería que lo sorteáseis sin dificultades. Ahora ya sólo os queda el "Final Showdown" donde os veréis las caras nada más y nada menos que contra Robotnik. Como os dijimos antes, el esfuerzo habrá valido la pena porque hasta que llegue este momento, vuestra portátil se habrá visto inundada de diversión.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

A estas alturas, Sonic no iba a defraudar a nadie. Graficos bien realizados y con el toque de simpatía "made in Sonic".

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El puercoespín azul de Sega continua en su tónica de protagonizar cartuchos veloces y de control suave.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Recopilación de efectos clásicos de las mesas de pinball con un fondo musical que varía en cada fase. Nada del otro mundo.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Muy alta, como corresponde a sumar un pinball a un cartucho protagonizado por Sonic. Lástima que sean pocas mesas...

OPINION

Que la mascota de Sega es un animal polifacético es algo que ahora no vamos a descubrir. Lo que ocurre es que verle protagonizar un pinball se nos antoja extraño. Eso de ir pegando a quien tantas horas de diversión nos ha ofrecido nos parece una falta de respeto. Pero no podemos negar que, una vez superada nuestra natural reticencia a tal hecho, ante nuestros ojos se nos ofrece un cartucho con toda la pinta de "pegar a la pantalla" a cualquiera. Esta puede ser una manera tan buena como cualquier otra de acabar con el malvado Dr. Robotnik. Además, si te gusta el pinball disfrutarás por partida doble, aunque deberás ser un poco hácil.

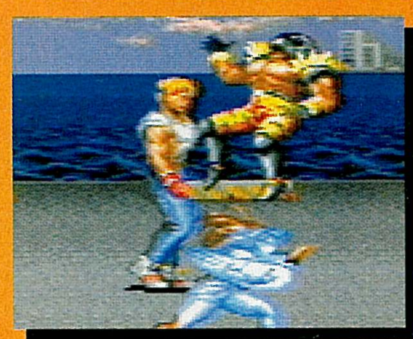
TOTAL 83

Está demostrado que hay mascotas tan originales que todo lo que protagonizan lo hacen bien.

BLAZE

Blaze Fielding es la única fémina del grupo y está empeñada en demostrar que eso del "sexo débil" es algo totalmente falso y ridículo. Compañera de trabajo de Axel y asidua de la serie (no ha faltado a su cita en ninguna de las dos entregas anteriores) compagina perfectamente su profesión de policía con su misión de limpiar las calles de chusma. Lógicamente sus golpes no son muy fuertes, pero compensa este "defecto" con una agilidad a toda prueba. Su potente y espectacular patada en voltereta es temida en toda la ciudad.







Tres eran los cerditos del cuento, tres los reyes magos y tres los enanitos que se quedaban en casita con Blancanieves cuando los otros cuatro se iban a jugar al mus. ¿...?. Por todo lo anterior ya os habréis dado cuenta de que el número tres es un número importante en nuestras vidas. De ahí que a nadie haya sorprendido ver aparecer por el mundillo consolero la tercera entrega del beat' em up más famoso de Sega. Muchos ya lo estabáis esperando ansiosos por ver si los rumores sobre la maravilla de 24 megas eran ciertos. Pues bien, la espera ha terminado, Street of Rage 3 es ya toda una realidad.

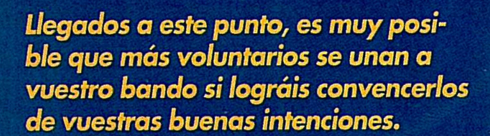
Pasemos por tanto a comentaros lo que se esconde tras ese mítico título. Lo primero que llama la atención de este juego es el respetable tamaño que posee en todos los personajes. Esto, que en cualquier juego suele significar una ralentización de las acciones, en SOR 3 es una bendición. Manejar un sprite de semejante tamaño a una velocidad de vértigo por unos escenarios como los que







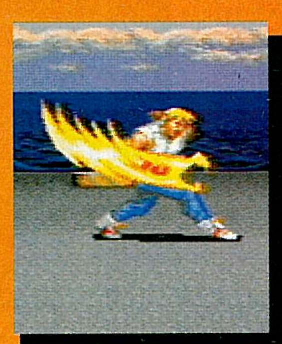




Llegados a este punto, es muy posible que más voluntarios se unan a vuestro bando si lográis convencerlos de vuestras buenas intenciones.



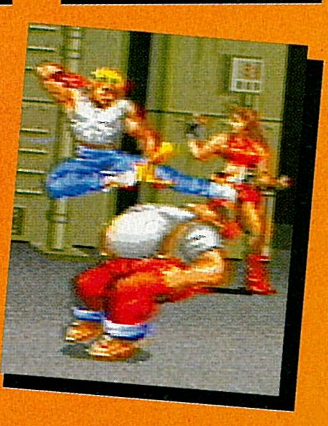






AXEL

Otro de los luchadores clásicos de la serie. Desde su debút, ha ido ganando en agilidad, aunque no ha mejorado mucho en el apartado de salto. Aún así, su golpe del dragón es un argumento más que suficiente para convencer a cualquier gamberro de que la vida monacal es lo que mejor le conviene a su salud. La verdad es que por Axel no ha pasado el tiempo.



Sega • Arcade • Megas: 24 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 8





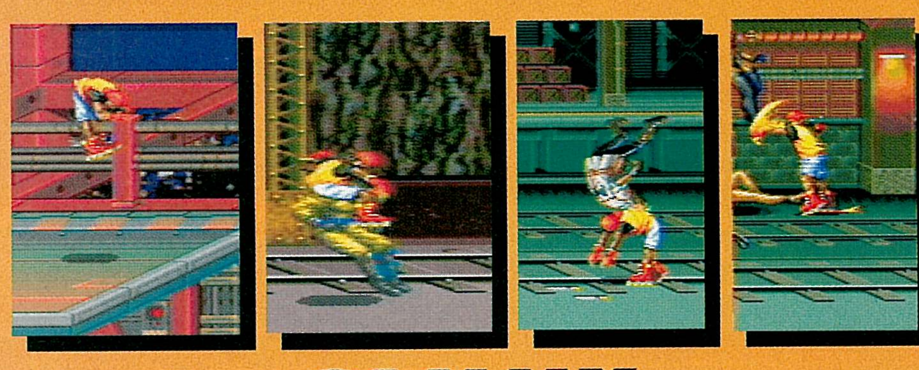
tiene este cartucho es toda una experiencia. Pero vayamos por partes y comentemos ahora que los protagonistas de esta aventura son los mismos de la anterior entrega (Axel, Blaze y Sammy) con la ayuda inestimable de un nuevo luchador cibernético: Zan. Como el tiempo no pasa en balde (provincia de Gerona), nuestros amigos han ampliado su completo repertorio de golpes con alguna "cosilla" nueva, de devastador efecto sobre los enemigos. En cuanto a estos últimos, comentaros que probablemente os escontréis con viejos conocidos de anteriores versiones (ya sabéis, punkies, señoritas ligeras de ropa con látigo, orondos cobradores del frac, etc.). Claro que también hallaréis nuevos invitados a la fiesta que os harán todo lo agradable que pue-





STREETS of RAGE 3

¡Quién Dijo Miedo!



SAMMY

Sammy, o Skate como más os guste, es el revoltoso hermanito de Adam (protagonista de la primera entrega y "excusa" para la segunda). Montado sobre unos patines, es un auténtico peligro en las calles. Su afición a la música Break ya ha dado más de un disgusto a los infelices gamberros.



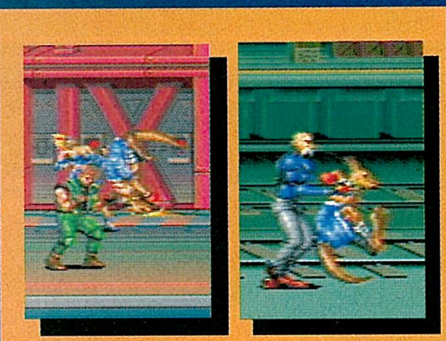
dan vuestro regreso a las calles. Para combatirlos únicamente contáis con vuestos conocimientos de artes marciales (que no son pocos) y algunos objetos (cuchillos, espadas, bates de beisbol, etc) que se hallan habilmente escondidos tras cajas vacías, estatuas o cubos de basura y que aumentarán considerablemente vuestro poder de ataque.

Dicho esto, ya podemos pasar a deciros que el juego consta de 8 fases que discurren por el metro, las calles, edificios en construcción, parques, etc. Y aunque el desarrollo sea lineal, como novedad este SOR incluye la posibilidad de cambiar el final dependiendo de nuestra actuación (hasta un total de cinco finales distintos). Interesante, ¿verdad?. Pues aún hay más, porque otra novedad importante es la inclusión de un modo de juego llamado Battle en el que podremos elegir



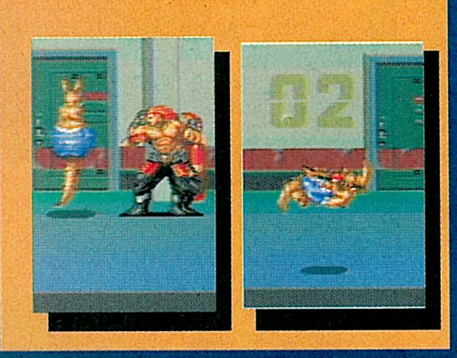


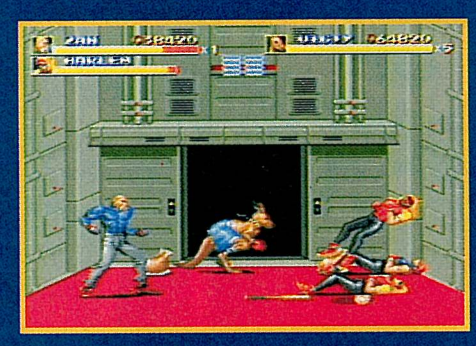
Trampas como esta pondrán a prueba vuestra habilidad en el combate cuerpo a cuerpo.



VICTY

Exótico elemento para un cartucho lleno de agradables sorpresas. ¿Quién no conoce la fama de los canguros a la hora de dar golpes?.

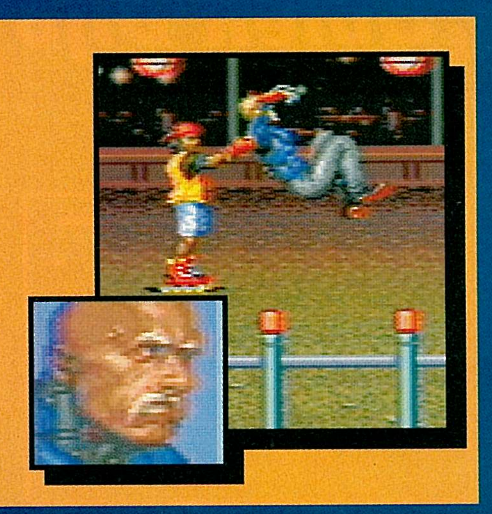


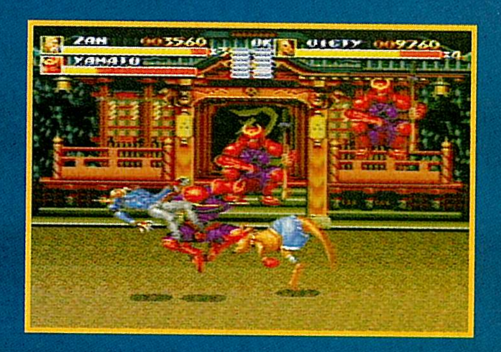




ZAN

Buen cruce entre miembro del Hare Krishna y robor de cocina, este luchador es capaz de concentrar una gran cantidad de energía sobre su cuerpo para después golpear con fuerza en un verdadero espectáculo pirotécnico de luz y de color (bonito ¿eh?). Es realmente rápido en los desplazamientos.



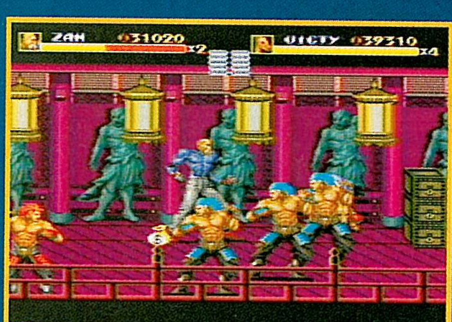
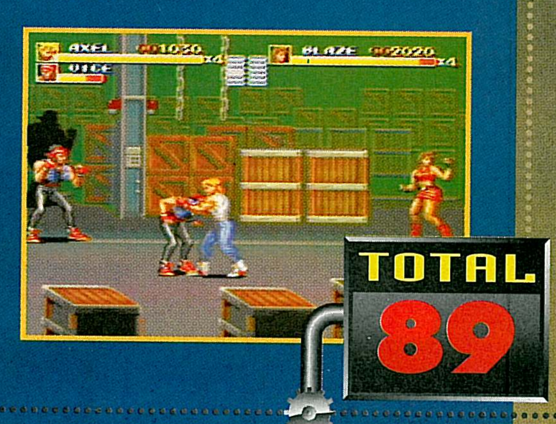


MODO BATALLA

Dentro de este juego se esconden muchas sorpresas. Una de ellas, y quizá la más llamativa sea el modo Battle. Si os buscáis un amigo podréis disfrutar de auténticos combates "one vs one" en el escenario que queráis. Además no existe ningún problema para que dos jugadores elijan el mismo personaje....




a cualquiera de los cuatro luchadores antes citados y enfrentarlos en un combate a tres asaltos al más puro estilo Street Fighter. Entre las opciones disponibles en esta modalidad de juego, podríamos destacar la de escoger escenario de entre los diez disponibles, o elegir el acompañamiento musical más apropiado. En definitiva, es como tener dos juegos en uno solo: un beat 'em up clásico y un juego de lucha one vs one. Y es que 24 megas dan para bastante si quien lo realiza se esmera tanto como en este cartucho. Por último una curiosidad. Os hemos contado que los luchadores de esta aventura eran 4. Pues bien, si durante el juego demostráis ser buenos, es posible que algún nuevo invitado se apunte a vuestro bando. Luego, no digáis que no os hemos avisado.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sprites protagonistas de buen tamaño, decorados coloristas y extensos, muchos enemigos y una gran colección de golpes. ¿Quién da más?

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Suavidad y precisión unidos en un estupendo cartucho. No habrá movimiento que se te resista por difícil que parezca.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El maestro Yuzo Koshiro continua dotando a la saga SOR del mejor acompañamiento musical que se podía esperar. Buenos efectos sonoros.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Hereda toda la jugabilidad de sus antecesores de la saga y encima aporta algunas cosillas de cosecha propia.

OPINION

Una de las series más rentables de Sega sigue dando buenos frutos. Recién aparecida la segunda entrega para MS, nos llega ahora la tercera para la 16 bits con toda la frescura del original. Han pasado unos cuantos años desde que el primer SOR, y con el paso del tiempo muchas cosas han cambiado. Nuevos personajes se ha unido a la aventura, al mismo ritmo que ilustres conocidos la abandonaban, o simplemente pasaban a ocupar papeles secundarios. Por otra parte, la técnica se ha ido encargando de mejorar lo que en un principio parecía insuperable. Todo ello ha dado como resultado el mejor SOR de todos los tiempos.

TOTAL 89

Excelente tercera parte para un juego de gran éxito. Recomendado a los incondicionales de la lucha.





Duelo estelar

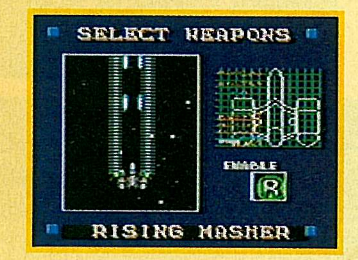
POWER STRIKE 2

Desde la Central de Mando de la Flota llega una llamada: Los enemigos han empezado el asalto final en nuestro sistema solar. Esta noticia dispara las alarmas en todas las bases. Desgraciadamente los buenos pilotos escasean así que no queda más remedio que solicitar voluntarios. Aquí es donde vosotros os unís a la fiesta, porque si aceptáis la misión deberéis volar sobre territorio enemigo y contraatacar donde más daño se pueda hacer. De esta forma, sobrevolaréis las defensas contrarias para enfrentaros a las numerosas fuerzas invasoras e incluso os aventuraréis en las atmósferas superiores de los planetas para obligar a salir de sus escondites a las tropas enemigas. Todas las esperanzas del sistema solar están puestas en vuestra habilidad a los mandos del Falcon Flyer's. No podéis fallar o las consecuencias serán terribles. Para que no todo sea tan complicado,



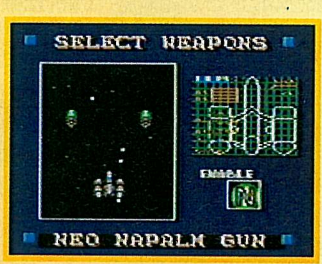
¡SE VA A ARMAR!

SELECT WEAPONS
HAMMER HAWK

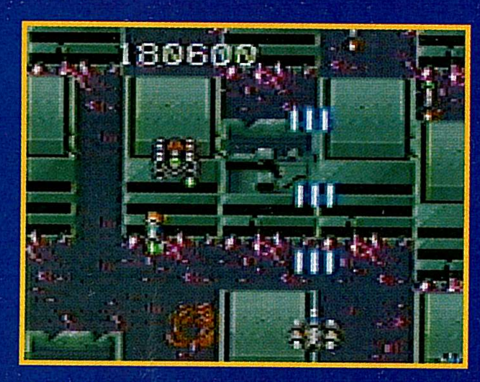


Antes de iniciar el juego deberéis seleccionar el arma que más se ajuste a vuestros deseos ofensivos. Hay de todo, desde láseres de corto y medio alcance hasta misiles con un potencial destructivo realmente sorprendente. Después, será cuestión de ser el más rápido con el botón de disparo.

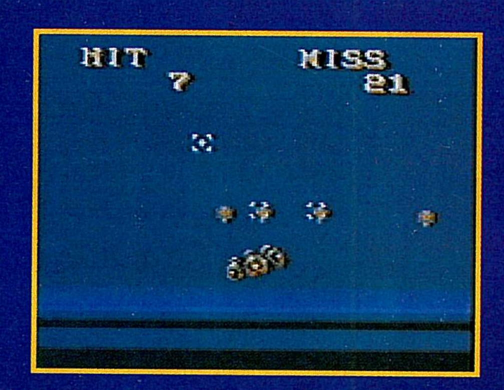




Sega • Matamarcianos • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 4 • Cont.: Infinitas • Fases: 10



Podréis seleccionar el arma que deséis, de tal forma que os será más fácil acabar con las hordas enemigas.



Hay infinidad de enemigos, pero no es necesario acabar con todos ellos para llegar al final.





durante vuestra aventura os cruzaréis con multitud de contenedores especiales de armamento que os suministrarán alguna de las cuatro armas que puede montar el Falcon Flyer's. Estas armas son las siguientes: Neo napalm gun (una explosión masiva destruirá a los enemigos que haya en cualquier dirección), Hammer Hawk (los misiles de la nave se dirigirán al blanco automáticamente), Delta Hawk (este objeto girará alrededor de la nave disparando y protegiéndola del fuego enemigo) y Rising Masher (proporciona una ráfaga de gran amplitud delante de la nave). Aparte de los anteriormente citados, también os ayudarán otros objetos, como por ejemplo el Weapon Holder que ampliará el poder de vuestro arma o el Power-up que aumentará la cantidad de armas que podéis transportar. Como véis no váis a estar solos cuando la lucha comience. Aprovechad las ocasiones que se os presenten y quizá logréis convertiros en todoo un héroe estelar al más puro estilo Flash Gordon.

Este cartucho promete diversión durante un par de meses para todo aquel que ose insertarlo en su portátil.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Variedad tanto en escenarios como en enemigos, y por si fuera poco, el grado de definición es bastante bueno.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Suave incluso en presencia de millones de naves enemigas. A pesar del enorme tamaño de algunos enemigos, la Game Gear resiste sin par-

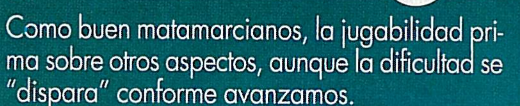
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

El acompañamiento musical no es todo lo bueno que desearíamos, pero los efectos brillan y son realmente estupendos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad



Como buen matamarcianos, la jugabilidad prima sobre otros aspectos, aunque la dificultad se "dispara" conforme avanzamos.

OPINION

Algo tan simple como disparar sin piedad a cuanto nos rodea se ha convertido en toda una experiencia gratificante desde que existen los matamarcianos. Nos relajan, entretienen y divierten sin más complicaciones. Algo así ocurre con Power Strike II. Nada más iniciar la partida, ya presentimos que nos esperan emociones fuertes, con los disparos rodeando nuestra nave y las explosiones saltando a nuestro lado. Con este cartucho la diversión está asegurada, además, su dificultad creciente lo hace adictivo hasta unos límites insospechados. Especialmente recomendado para amantes del gatillo fácil y especialistas en misiones complicadas.

TOTAL 83

Un excelente matamarcianos que devuelve al género el esplendor perdido.

Sylvester and Tweety

Un lindo cartucho



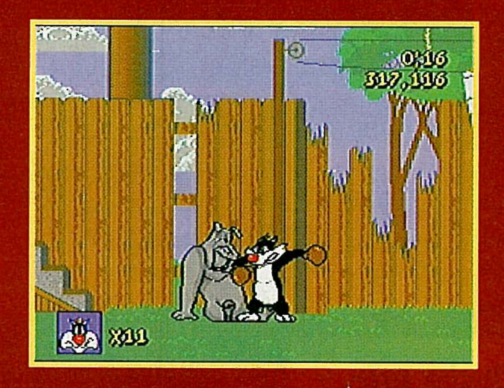
Una vez Silvestre ha conseguido su objetivo, muestra esa típica sonrisa picarona suya. Pero su alegría durará poco: esta no es la única fase.

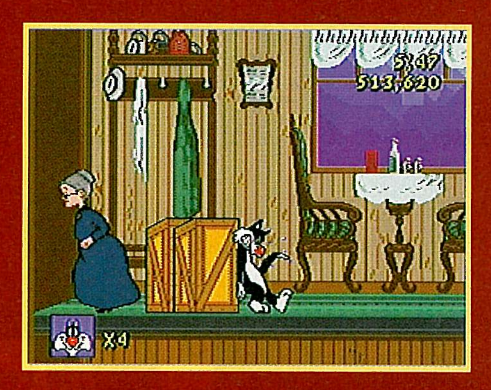


Aquella mañana, Silvester (Silvestre en su adaptación al español) se levantó con la ligera impresión de que algo iba a cambiar en su vida. La verdad es que pensándolo bien, el pobre gatillo no tenía suficientes razones como para decir que su vida era un camino de rosas; se pasaba todo el santo día intentando atrapar al dichoso Tweety (o Piolín, si así lo preferís) que, para colmo de males, era de un color amarillo intenso que tiraba para atrás. Por si esto no fuera poco, la pesada abuela no cejaba en su empeño de probar la dureza de las escobas en su cabeza. Así que habiéndolo meditado, decidió que era mejor mantener el suspense y seguir adelante con el cosquilleo que en aquellos momentos le recorría el cuerpo. Al fin y al cabo, ¿qué podía perder?. De seguir así, ¡nunca conseguiría atrapar al escurridizo canario!

Por ello, Tecmagik ha decidido seguir adelante con ese cosquilleo que Silvestre aseguraba sentir en su cuerpo y, a través de este genial cartucho, os brinda la oportunidad de cambiar el curso de su monótona vida.

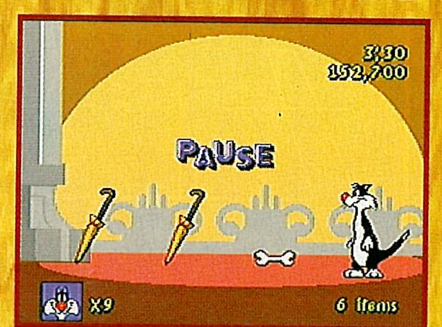
Primero os veréis sorprendidos por la excelente calidad de todo lo que rodea el juego: gráficos, efectos de sonido, músicas, etc. Después, quedaréis definitivamente capturados por el juego en sí: atrapar a Piolín es una tarea relativamente fácil y sencilla, dependendiendo del nivel de dificultad seleccionado y, por supues-

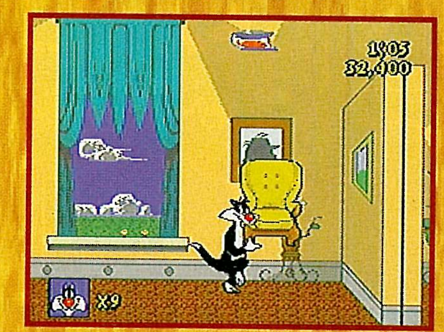




Tecmagik • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad: 100 • Continuaciones: No • Fases: 7

ADORNOS VARIOS





Repartidos por los diferentes escenarios hay una serie de objetos, como mesas, butacas, etc, que os ayudarán a llegar hasta los lugares más inaccesibles. Así mismo, también localizaréis una serie de ítems, como por ejemplo paragüas (si lo desplegáis cuando caéis, no perderéis una vida), huesos (para libraros del odioso perro), muelles (para saltar bien alto) y un martillo (¿para qué será?).

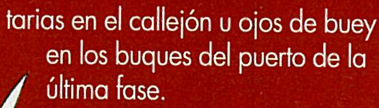




to, vuestra habilidad con el joypad.

El juego consta de siete fases diferentes que se desarrollan en otros tantos escenarios: el hogar de Piolín, el jardín que rodea la casa, un tren, el callejón de una gran ciudad, un laboratorio químico y el muelle de un puerto.

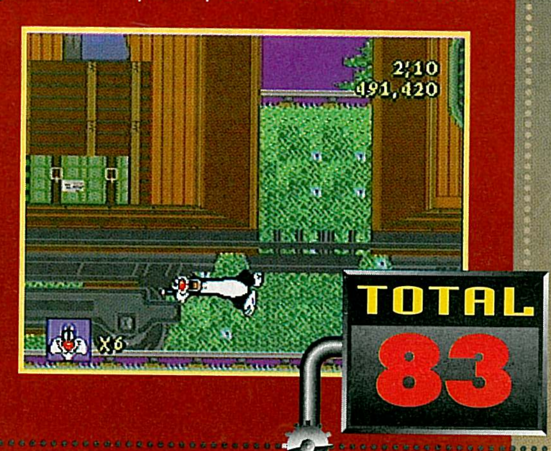
Cada uno de los escenarios está ricamente decorado con multitud de objtos y detalles característicos del lugar, tales como vallas publicitarias en el callejón u ojos de buey en los buques del puerto de la última fase.



A su vez, cada uno de estos escenarios presenta unos enemigos diferentes, aunque el gigantesco y brutote perro gris aparece más veces de las que serían recomendables para vuestro marcador de vidas.

Total, que si Silvestre no deja atrás su monótona vida, no será porque Tecmagik se lo ha impedido; ¡todo queda en vuestras manos!







Gráficos (1–10)

Hay que quitarse el sombrero ante la calidad de las animaciones. Los escenarios de la serie han sido recreados de una forma casi exacta.

Movimiento (1–10)

Todos los movimientos característicos de cada personaje han sido reproducidos de forma muy fiel, ¡hasta los zarpazos de Silvestre!

Sonido (1–10)

Si oscurecéis la pantalla de vuestro televisor, creeréis que estáis ante la serie de dibujos animados de la Warner Bros.

Jugabilidad (1–10)

Un poco deslucida porque el objetivo de cada fase es siempre el mismo, algo de variedad no le hubiera venido nada mal.

OPINION

Aunque la última incursión de Tecmagik en el mundo de los dibujos animados aún es reciente (la Pantera Rosa, analizado hace dos números en nuestras páginas), tenemos que decir que con Silvester & Tweety se han superado a sí mismos. Todo lo que la serie tenía de divertido y gracioso está incluído en este nuevo cartucho: los vistosos gráficos, las deliciosas melodías, los característicos efectos de sonido, la picardía del lindo canarito...

Tecmagik ha reproducido fielmente la serie de dibujos animados, ofreciéndoos la oportunidad de revivir sus cómicas persecuciones. ¡Me pareció ver un lindo cartucho!

TOTAL 83

Gracioso y divertido juego de plataformas que se mantiene fiel al espíritu de la serie de dibujos animados.

Pete Sampras TENNIS

Ventaja Sampras

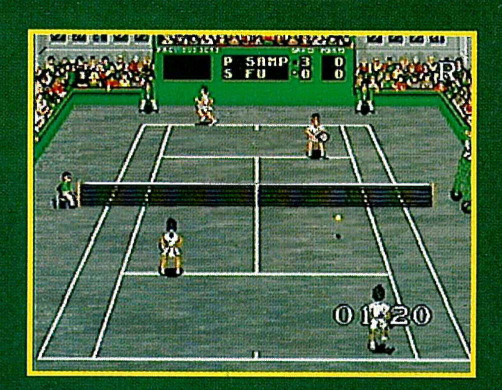
Ser un jugador conocido a nivel mundial en el circuito de tenis profesional no es algo fácil, hay que poseer una serie de cualidades que se resumen en esta: calidad de juego. Esto es lo que ocurre con Pete Sampras, un americano de 22 años. En su haber figura la bandeja de plata de Winbledom, el Open de Australia, el Open USA y algunos cuantos títulos más. Sirva todo esto como introducción a la estrella protagonista del último cartucho de Codemasters.

Como ya sabéis, el tenis es un deporte que consiste en dar unos golpes a una pelota con un instrumento que se llama raqueta. Seguro que muchos de vosotros habéis jugado alguna vez pero, ¿sabíais que se pueden hacer muchas cosas más, aparte de dar golpes en línea recta?.

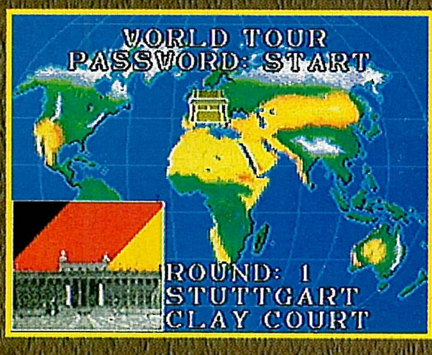
Para empezar, el menú principal muestra cuatro opciones, entre las que os recomiendo que selec-

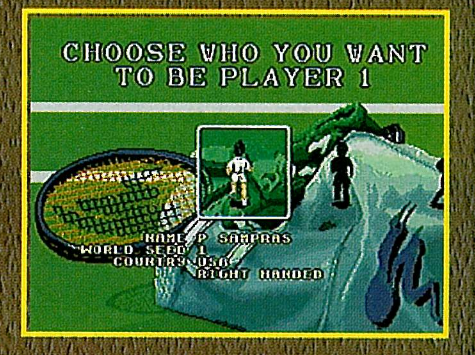
TodoSega RECOMENDADO TodoSega





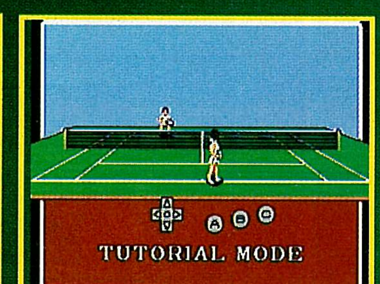
ABURRIMIENTO, ¡NO!

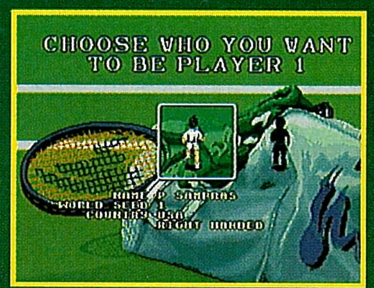




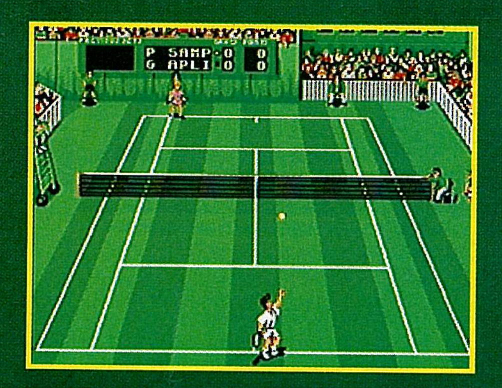
«Pete Sampras Tennis» es un cartucho que contiene horas y horas de diversión. Esto es así porque incluye la escalofriante cifra de 33 pistas de tenis diferentes, situadas en variados lugares del globo. A su vez, el cartucho os ofrece la posibilidad de seleccionar vuestro tenista de entre una extensa lista de 30, pero seguro que vuestra elección será Pete Sampras.

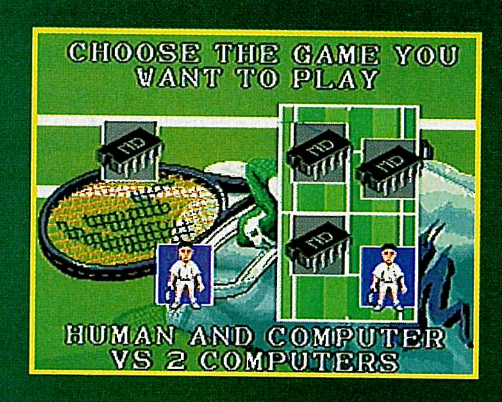


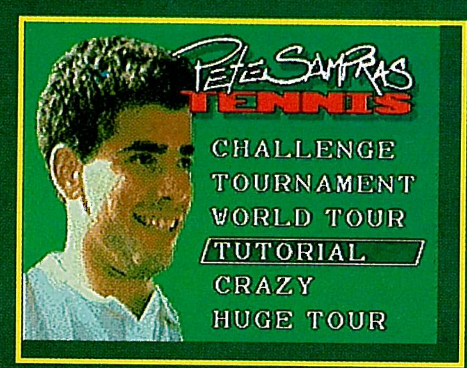




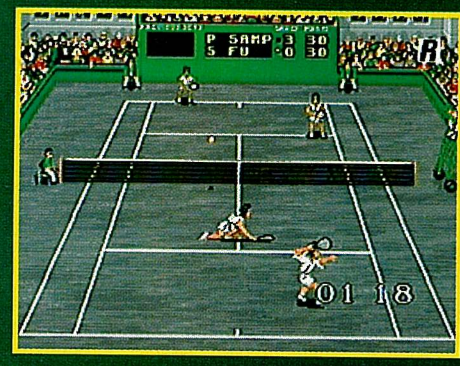
Codemasters • Deportivo • Megas: 8 • Jugad.: 1 a 8 • Niv. dificultad: 0 • Cont.: Password • Campos: 33







Para conseguir dos modos más de juego, introducid la palabra «ZEPPELIN» como password.



Si queréis ver una repetición de vuestros golpes, pulsad el botón Start y seleccionad la opción correspondiente.

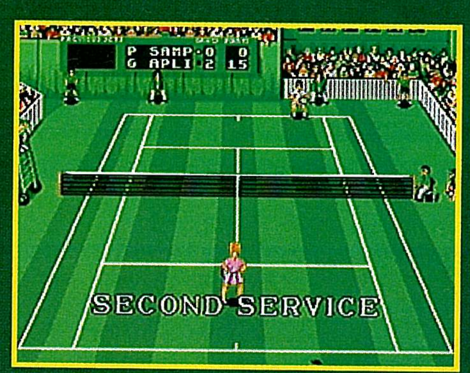
cionéis "Tutorial", os servirá de gran ayuda para familiarizaros con el control del juego, os mostrará la utilización de los botones del pad para los golpes.

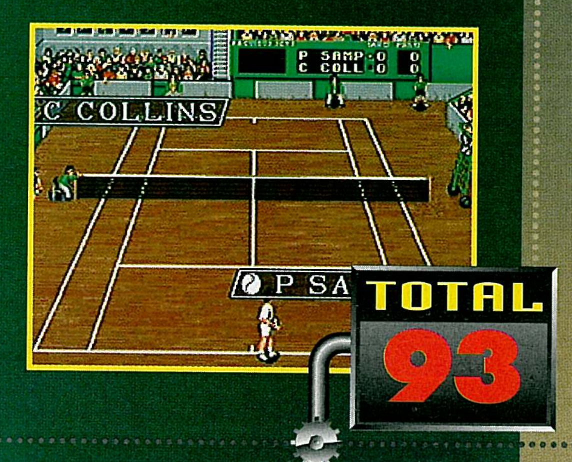
"Challenge" os permitirá celebrar un partido a la cantidad de sets (compuesto de 6 juegos) que seleccionéis en varios modos, dependiendo de la cantidad de pads conectados a la Mega Drive. A través del dispositivo J-Cart, este cartucho permite la conexión de otros dos pads más, además de los conectados a la Mega Drive, lo que permite disfrutar del juego en grado sumo. Así, conectar cuatro pads y jugar un partido de dobles a cuatro jugadores es algo divertido y verdaderamente emocionante.

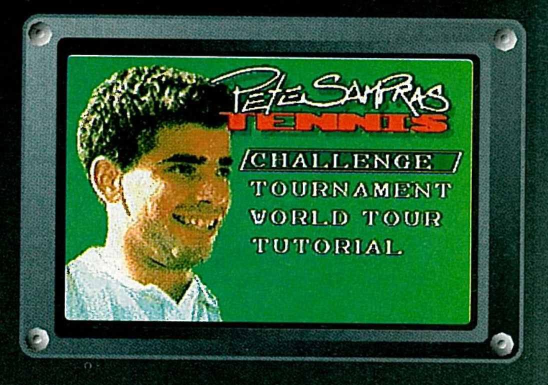
Bueno, sigamos, que nos salimos del campo. El modo "Tournament" es uno de los más participativos del juego. Con solo dos pads, hasta ocho jugadores pueden participar en un torneo que tendrá como escenario el campo que queráis de los 33 que el cartucho pone a vuestra disposición. Entre estos escenarios es posible encontrar pistas de tierra batida, de ceniza y de hierba.

Por último, en el modo "World Tour" tendréis la oportunidad de competir a lo largo y ancho del mundo participando en diferentes torneos. Ello os permitirá ascender posiciones en la tabla de la clasificación mundial de la ATP.

Como véis, es un cartucho muy completo. Por ello, estoy convencido de que aunque no os guste el tenis es muy probable que acabéis enganchados al juego de una forma total.







Gráficos (1–10)

¿Qué más se le puede pedir a un juego? Figuras de un tamaño adecuado, fondos decentes, variedad en el público, gran colorido, etc.

Movimiento (1–10)

Gran cantidad de animaciones para una extensa variedad de movimientos. Hasta el público vibra con el juego.

Sonido (1–10)

No hay muchas melodías pero las voces digitalizadas son claras y nítidas, lo que hace muy fácil su comprensión.

Jugabilidad (1–10)

Esto sí que es tenis jugable en Mega Drive. Los golpes son muy fáciles de efectuar, pero debido a la perspectiva se falla más de lo deseado.

OPINION

Hay cartuchos que se ganan a pulso el calificativo de excelentes, y éste es uno de ellos. Con él, Codemasters entra por primera vez en el terreno de los simuladores deportivos. El juego es controlable desde el pimer momento, incluyendo gran variedad de golpes y efectos, incluso un golpe desde el suelo. En cuanto a lo que es el deporte, éste esta recogido con total fidelidad: voces del juez, gritos del público, protestas de los jugadores, etc. Si a todo esto unimos su gran jugabilidad y la inclusión del dispositivo J-Cart, tenemos en nuestras manos un cartucho verdaderamente ganador.

TOTAL 93

Genial recreación del tenis. Hace que uno se vea envuelto en el deporte de una forma total. ¡Juego, set y partido!





El fútbol sigue llegando a nuestras consolas con ocasión del Mundial de Fútbol USA 94. Cada vez que ocurre un acontecimiento deportivo importante, una oleada de cartuchos alusivos hacen su aparición en el mundo de los videojuegos. En esta ocasión nos encargaremos de comentar la última propuesta de Sega. Las posibilidades que nos ofrece en primera instancia este cartucho, son las de elegir el tipo de competición que queremos disputar. En las primeras partidas "de tanteo", o para jugar únicamente un partidito amistoso, deberemos de escoger "Exhibition" en el menu principal.

Este modo de juego es muy apropiado también para ensayar nuevas estrategias o preparar alguna jugada para lanzamientos de falta. Una vez que ya tengamos la práctica necesaria en el manejo del balón, podremos pasar sin problemas a participar de lleno en un campeonato de verdad. Si lo que queremos es una auténtica competición, el "Challenge game" debe ser nuestra elección. Aquí, después de elegir un equipo de los 32 disponibles y jugando eliminatorias a un solo partido, iremos superando obstáculos hasta conseguir el ansiado título. No, no os

World Championship Soccer II

Algo más que fútbol







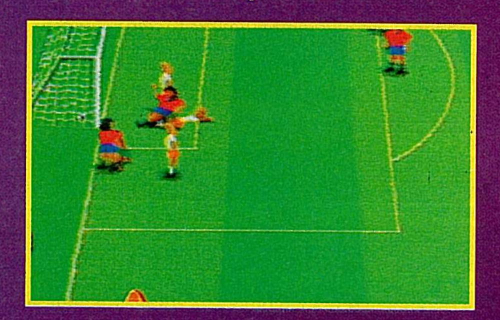


Sega • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dif.: 3 • Cont.: Passwords • Fases: 32 Equipos





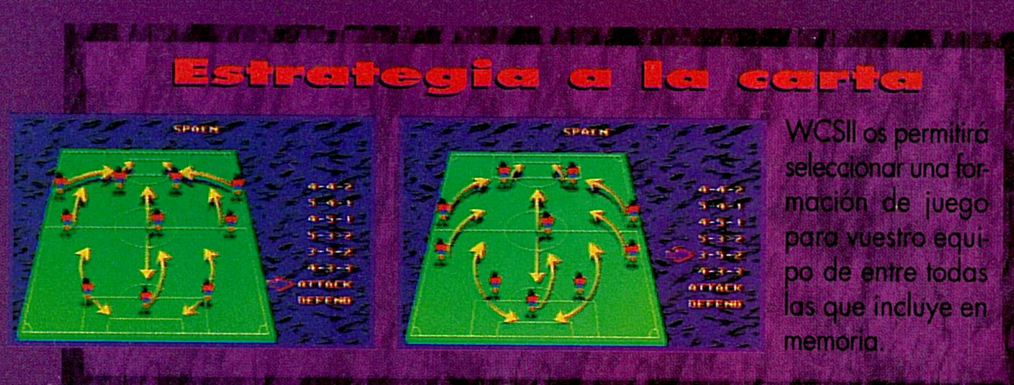
Decepcionante intento de aumentar la jugabilidad a costa de perder realismo.d a costa de perder realismo.





El juego presenta una vista del campo totalmente diferente a lo visto en anteriores juegos.

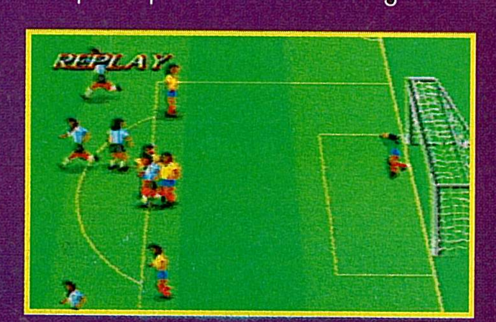
Estrategia a la carta



WCSII os permitirá seleccionar una formación de juego para vuestro equipo de entre todas las que incluye en memoria.

asustéis porque no es necesario que juguéis 20 horas seguidas para lograr acabar el torneo. Cada vez que superéis con éxito un enfrentamiento, se os ofrecerá un password que os permitirá retomar el campeonato en ese mismo punto si os decidís a abandonar el juego. Pero si lo que siempre habéis deseado es emular a la selección de vuestros sueños, no os queda más remedio que escoger el "World Championship". Desde aquí organizaréis un campeonato mundial igualito que el que realiza la FIFA: elegiréis las 24 selecciones que queréis que participen, crearéis los grupos, etc. Claro que si no tenéis ganas de problemas, siempre os queda la posibilidad de revivir alguno de los 3 mundiales que vienen recogidos en el juego (Mundial 86, Mundial 90 y Mundial 94).

Desde luego por posibilidades no va a quedar, porque WCSII permite alterar infinidad de opciones, tales como configuración del pad de control, nivel de dificultad, tiempo de juego, puesta en marcha de la repetición automática, etc.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Terreno de juego de realización simple y 22 jugadores de apariencia muy similar. Nada realmente destacable salvo el llamativo colorido.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El scroll es bastante suave pero desgraciadamente, los movimientos de los jugadores no son muy variados.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Melodías con ritmo y efectos que incluyen los pitidos del árbitro, los golpes al balón y los gritos del público. Más bien discreto.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Interesante en las primeras partidas, acaba por resultar algo monótono. En sul modo dos jugadores resulta bastante más divertido.

OPINION

Si por algo tienen tanto éxito los juegos de fútbol es por la increible jugabilidad que nos proporcionan. Sabemos que gráficamente no suelen ser obras maestras, pero esta carencia se ve perfectamente compensada por otras virtudes. En el caso del WCS II desgraciadamente no es así. Gráficamente decepciona la presencia de 22 jugadores de aspecto semejante y con un abanico de movimientos muy escaso. Es cierto que el tamaño de los deportistas es grande, pero eso no nos consuela. Si no se es muy exigente a la hora de jugar es posible que termine gustando, pero si lo que se busca es "FUTBOL"...

TOTAL 76

Vistoso gráficamente, pero no muy realista. Dirigido hacia los fans menos exigentes del fútbol.

Lo más Sega

Esto es lo que nosotros llamamos un mes "movidito". Y si no os lo creéis echadle un ojo a la lista de Mega Drive y veréis la revolución que han montado los Virtua, World Cups, Dragones y demás títulos rompedores.
La verdad es que lo hemos tenido muy difícil a la hora de elegir a los mejores pues está claro que la lista, -la miréis por donde la miréis-, rebosa títulos de la más alta calidad: que queréis fútbol, pues fútbol, que queréis velocidad, pues tomad velocidad, que lo que más os mola sigue siendo la lucha, pues ahí tenéis los mejores simuladores...
Bien. Nos encanta esta situación. ¡Y que no deje de repetirse todos los meses, por favor!



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

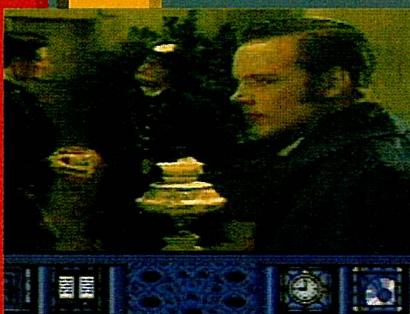
r Repite posición.
n Nueva entrada

Mega CD

1	r	JURASSIC PARK
2	r	THUNDERHAWK
3	5	SONIC CD
4	r	GROUND ZERO TEXAS
5	3	NHL HOCKEY 94
6	n	DRACULA UNLEASHED
7	r	SILPHEED
8	6	DUNE
9	r	ECCO THE DOLPHIN
10	8	BATMAN RETURNS



Silpheed sigue luchando por mantenerse arriba en la lista, ¿cuándo caerá?



Los mejores detectives del mundo crean historia, leyenda y también juegos.



Si te gustan las emociones fuertes, prueba con «Ground Zero Texas», te gustará.

Mega Drive

1	n	VIRTUA RACING
2	n	WORLD CUP USA ´94
3	1	SONIC 3
4	n	DRAGON BALL Z
5	4	FIFA SOCCER
6	2	ETERNAL CHAMPIONS
7	7	STREET FIGHTER II
8	n	PETE SAMPRAS TENIS
9	6	ALADINO
10	3	NBA JAM
11	8	SUBTERRANIA
12	n	STREETS OF RAGE 3
13	18	DR. ROBOTNIKS
14	n	SYLVESTER & TWEETY
15	9	TOEJAM & EARL 2
16	14	DUNE II
17	5	NBA SHOWDOWN
18	10	BUBBA´N STIX
19	r	JURASSIC PARK
20	12	PGA EUROPEAN TOUR



«Virtua Racing» se coloca directamente en la Pole Position de nuestra lista de éxitos particular. Aunque, en dura pugna con «World Cup USA´94»

Master System

1	n	WORLD CUP USA ´94
2	1	MICROMACHINES
3	2	MORTAL KOMBAT
4	10	DR. ROBOTNIK´ S
5	4	JUNGLE BOOK
6	n	STREETS OF RAGE 2
7	5	SONIC CHAOS
8	9	ALADINO
9	6	BUGGY RUN
10	8	ROBOCOP VS TERMINATOR

Game Gear

1	n	WORLD CUP USA ´94
2	n	SONIC SPINBALL
3	1	MICROMACHINES
4	n	POWER STRIKE II
5	2	GP RIDER
6	3	MORTAL KOMBAT
7	4	NBA JAM
8	5	ALADINO
9	8	JUNGLE BOOK
10	6	DESERT STRIKE

Es tiempo de héroes

STAR WARS

No dejan de llegar máquinas recreativas de la prolífica fábrica Sega. Este mes tenemos una de auténtico lujo, nada más y nada menos que «Star Wars», todo un show interminable de cazas X-Wing, naves del Imperio y cruceros estelares, acompañado todo ello de unos asombrosos niveles de jugabilidad.

Hace ya un tiempo que la Alianza Rebelde acabó con el Imperio, pero parece que el filón es inagotable y siempre es motivo para ser tomado como base de un nuevo cartucho o máquina recreativa.

Este es el caso que nos ocupa. Básicamente «Star Wars», la recreativa, te pone a los mandos de un caza X-Wing del ejército rebelde y, junto con el poder de la Fuerza, te invita a acabar con las aspiraciones del Imperio, que no son otras mas que eliminar cualquier indicio de rebelión. ¡Un argumento original!

Sin embargo, no os sintáis defraudados por este poco imaginativo argumento, porque la máquina es verdaderamente impresionante.

Con ella volverás a tener en tus manos toda la capacidad de juego que la placa Modelo 1 de Sega es capaz de desarrollar -maneja la escalofriante cifra de 190.000 polígonos por segundo-, que se verá acompañada de una gama de colores verdaderamente fascinante con la que se consigue recrear con gran fidelidad los escenarios del espacio estelar: todos los gráficos son tridimensionales y circulan a una velocidad asombrosa por delante de la cabina de tu caza espacial de combate.

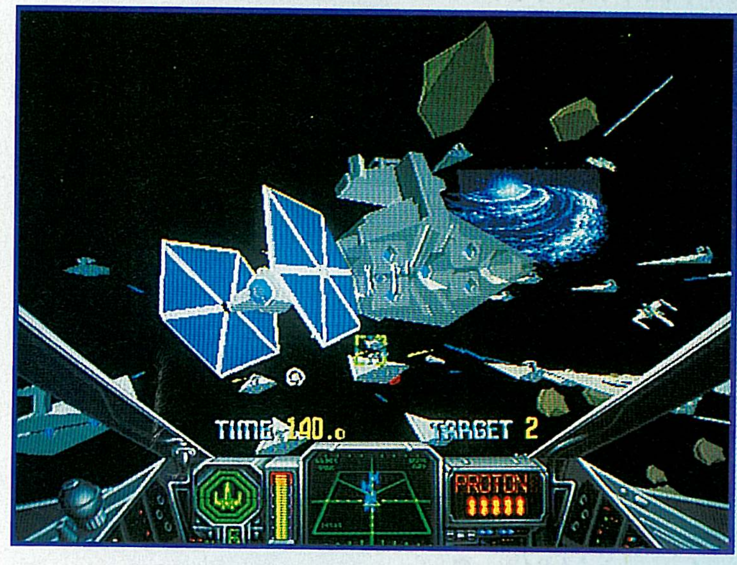
Tendrás la oportunidad de controlar el juego desde dos puntos de vista diferentes, además de ser el operador de armas y el piloto (en caso de que te decidas a jugar solo).

Si, por el contrario, eres de los que únicamente puedes desarrollar una actividad -pero eso sí, siendo el mejor-, podrás elegir una de las dos, e invitar a un amigo a que sea tu compañero en la cabina de tu X-Wing.

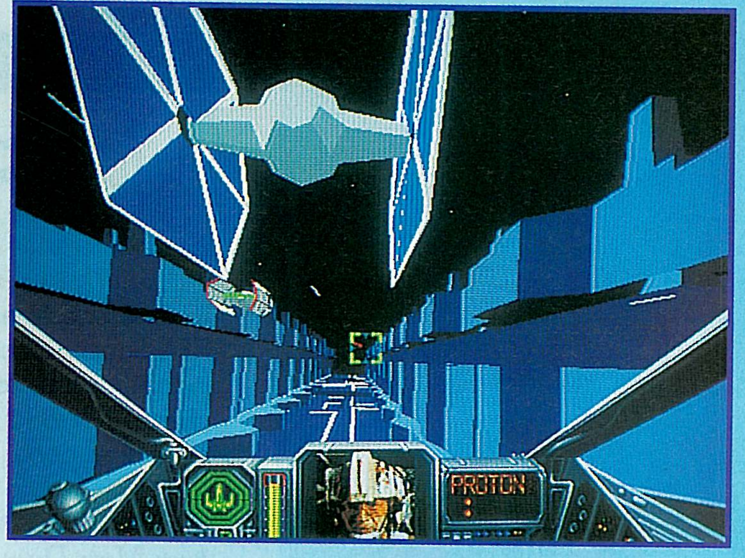
Como operador de armas, gozarás de un armamento realmente efectivo: rayos Láser y torpedos de protones. El piloto, por su parte, se dedicará a guiar la nave y regular la velocidad a la que ésta se deslizará por el espacio estelar.

Esta recreativa ofrece una gran jugabilidad, así que te esperan horas y horas de diversión. Eso sí, siempre que demuestres ser un verdadero caballero Jedi. ¡Que la Fuerza te acompañe!

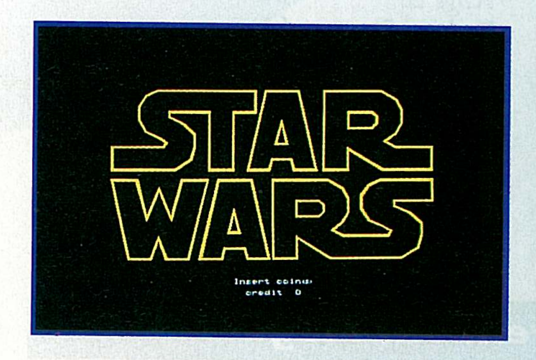
Este es el impresionante aspecto que presenta la última máquina recreativa salida de la factoría del puercoespín azul: «Star Wars». Como véis, la "pinta" es sencillamente espectacular.

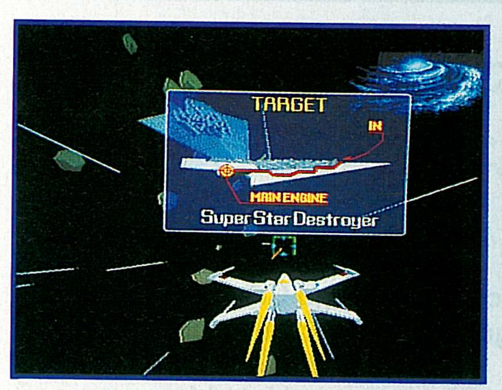


Estas imágenes muestran la gran calidad gráfica de la que goza esta máquina recreativa Sega.



El característico sonido de los láseres de las naves del Imperio será tan real como el de la mismísima película.

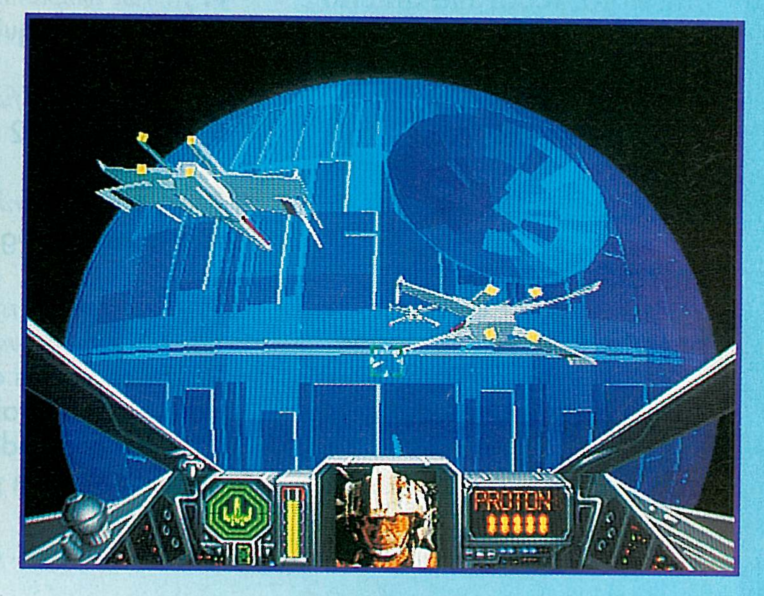




Con esta nueva recreativa, de nombre «Star Wars», Sega sigue demostrando porqué su nombre va siempre asociado a diversión y espectacularidad.







Mr. Q

Aquí está, otro mes más, para que desafiéis su sapiencia y conocimiento del mundo de las consolas. Mr. Q tiene respuestas para todo; sin embargo, recordad que no tiene una bola de cristal ni se ha puesto en contacto con el más allá.
Además, este mes ha pasado su revisión de las 1.000 preguntas y está más preparado que nunca.

Un futbolista

Hola Mr. Q, te voy a hacer unas preguntas y me gustaria que me respondieras sinceramente.

P. *¿Qué juego es mejor: FIFA Soccer o Pelé? ¿Qué características tiene Pelé?*
R. Pelé Soccer está muy lejos de FIFA Soccer en cuanto a diversión y jugabilidad se refiere. Échale un vistazo a World Cup US 94, merece la pena.

P. *¿Van a salir más juegos de fútbol para Mega Drive en el verano del 94?*
R. Probablemente ya esté en las tiendas World Cup USA 94, de US Gold. De aquí a verano, veremos World Championship Soccer II de Sega, Champion World Class Soccer de Acclaim y una edición especial del Pelé Soccer dedicada al Mundial de Fútbol 94, además de Sensible Soccer para Mega CD.

P. *¿Cuándo saldrá la Mega Drive 2? ¿Es cierto eso de la consola Sega de 32 bits que decía Hobby Consolas?*
R. Mega Drive 2 no va a salir en España. En cuanto a la consola Sega de 32 bits, es cierto. Podrás acoplarla a tu Mega Drive y disfrutar de sus fabulosos juegos.

P. *¿Si me compro el Streets of Rage 3 me aburriré tanto como con Streets of Rage 2?*
R. No, Streets of Rage 3 incorpora muchas novedades, leéte el artículo que publicamos este mes sobre él en nuestra sección Novedades.

Alejandro Ramos García. TARRAGONA

Dudas sobre Multi Mega

Mr Q:
Siento que esta no sea la dirección correcta, pero uno es nuevo en el mundo de las revistas y no pone la dirección a donde enviar estas cartas.
Es el primer ejemplar de revista de consola, pero esta revista está muy bien y me la aconsejaron.

P. *¿Cuántos bits tiene la Multi Mega? ¿Qué paleta de colores? ¿Habrá juegos sólo para ella?*
R. Es exactamente igual que la Mega Drive + Mega CD, así que 16 bits y 512 colores. No, son los mismo juegos de Mega Drive y Mega CD.

P. *¿Serán compatibles los juegos CD de la Saturn con la Multi Mega y viceversa?*
R. No, son máquinas totalmente diferentes.

P. *Con vistas al futuro, ¿Cuál es la mejor: Multi Mega o la Saturn?*
R. Saturn, de 32 bits, está muy por encima de Multi Mega y sus 16 bits.

P. *¿Cuánto costarán los juegos de Saturn?*
R. No estoy programado para ofrecerte la información que me pides.

P. *¿Cuántos megas, como máximo, tiene un juego de Mega Drive? ¿Y de Mega CD? Y por último, ¿La Saturn?*
R. Los cartuchos de Mega Drive tienen como máximo 32 Megas. Los CDs para Mega CD alrededor de 5500 Megas. Los de Saturn también son CDs, así que andarán por la misma cifra que los de Mega CD, aunque en Sega no me han podido confirmar este aspecto.

Ignacio Camuñas. MADRID

Más sobre los 8 bits

¿Qué hay, Mr Q? ¿Cómo vamos? He oído rumores de que eres la inteligencia artificial más bestial con las consolas Sega. Así que, intenta responder a estas preguntas:

P. *¿Me aconsejas vender la MS II y comprarme una GG o una MD?*
R. Hombre, no me gustaría parecer radical, pero sí, véndela y cómprate una Mega Drive, es la mejor inversión que puedes hacer. Además, si después te compras el Master System Converter, podrás jugar en tu nueva y flamante MD con los juegos de Master.

P. *Si eres tan inteligente, ¿me puedes decir un truco para el F1 de Domark en Master System?*
R. Aún no tengo la información que me pides, pero te puedo dar unos consejos. Si quieres ganar todas las carreras o por lo menos llegar al podium, traza las curvas de tal forma que de dos de ellas hagas una recta. Otro consejo más: conserva los neumáticos intactos hasta la segunda o tercera vuelta, tus adversarios los gastarán en la salida y podrás adelantarles fácilmente.

P. *¿Cuántos colores pone la Master System en pantalla? ¿Y la Game Gear?*
R. Ambas, 16 colores simultáneos en pantalla.

P. *¿Cómo ~~es~~ que la Mega Drive puede tener juegos de 24 y hasta 32 megas? ¿Por qué no puede la Master System tener juegos de más megas?*
R. Master System direcciona únicamente 8 megas dadas las limitaciones de su microprocesador.

P. *¿Con cuál te quedarías: Road Rash o Jurassic Park?*
R. Sin duda alguna, me quedaría con Jurassic Park.

Víctor Martín Martínez. SORIA

Goku no para

Hola MR. Q:
Tengo una Mega Drive y quisiera que me respondieras a las siguientes preguntas:

P. *¿Cuándo saldrán los juegos Ranma 1/2 y Dragon Ball Z para Mega Drive? ¿Cuánto costarán aproximadamente?*
R. Dragon Ball Z sale en junio y a un precio comparable al de los demás cartuchos. De Ranma 1/2 aún no se sabe nada.

P. *¿Cuál de los siguientes juegos me recomendarías: Art of Fighting, Street Fighter II, Aladdin, Eternal Champions, Sonic 3, TMNT Tournament Fighters y FIFA Soccer?*
R. ¿Sólo puedo elegir uno?. Aladdin me parece fascinante. Street Fighter II es bastante mejor que Eternal Champions. Sonic 3 es el mejor de los Sonic. FIFA Soccer me parece un buen cartucho de fútbol. Prueba World Cup USA 94, seguro que te parecerá bueno.

P. *¿Me podrías decir algún truco para el X-Men?*
R. Conecta los dos pads y enciende tu Mega Drive, pulsa los botones A y C del primer mando. Después, cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa START en el pad 1. Posteriormente, pulsa START en el pad 2 y vuelve a presionar START en el pad 1. Cuando comience el juego agáchate delante de los paneles de acceso (que tienes situados a tu derecha), presiona el botón B y después C para elegir tu nivel favorito.

Manuel Pérez Alite. Villarobledo (ALBACETE)

La Carta Del Mes



PREGUNTAS a MR.Q

Hola Mr.Q

En el número anterior leí que saldrán las versiones de Ranma 1/2 y Dragon Ball Z para Mega Drive.

Me gustaría que me dijeses, si lo sabes, en qué fecha aproximadamente saldrán al mercado y qué diferencias habrá con las versiones de Super Nintendo.

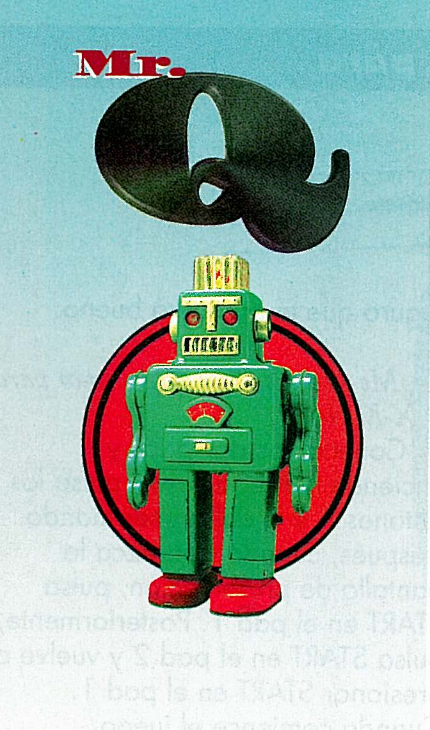
También me gustaría saber qué ventajas e inconvenientes tiene el chip SVP de Mega Drive respecto al Super FX de Super Nintendo.

MUCHAS GRACIAS MR. Q y espero que publiques esta carta.

Firmado:

Habrás observado que tenemos un extenso artículo sobre Dragon Ball Z.
En lo que respecta al chip SVP de Sega y su supuesto competidor, su verdadera diferencia está en la velocidad de proceso y capacidad de presentación de polígonos en pantalla. El SVP puede presentar 3 ó 4 veces más polígonos que el Super FX, casi tres veces más rápido.

Manuel Vázquez Gallego. San Fernando. Cádiz



Sobre el soporte CD

Hoy van unas preguntillas para Mr. Q que ha sabido escoger el sitio para su consultorio, en la revista mas informativa en cuanto a video juegos Sega se refiere.

P. *¿Genesis es la consola americana exclusivamente?*
R. Sí, es su denominación para Estados Unidos y Canada.

P. *Algunos cartuchos llegan tarde a nuestro país, ¿Es por la exportación?*
R. No, depende del distribuidor.

P. *¿El CD-ROM de PC es compatible con el Mega CD?*
R. No, aunque podrás escuchar las músicas de los juegos siempre que estén grabadas digitalmente.

P. *¿Qué es el Laser Disc?*
R. Es un sistema de vídeo nuevo, compatible con los CDs de música. Puedes escuchar las bandas sonoras de juegos Mega CD. Puedes ver películas en soporte Laser Disc, específicamente creadas para él. Además, en Estados Unidos ha salido una especie de Laser Disc + Mega Drive que es verdaderamente increíble.

P. *¿Por qué no sacan juegos de héroes para famosos como Bud Spencer y Terence Hill?*
R. Las compañías no consideran que un juego basado en ellos vaya a vender mucho.

Antonio Gallego Gilabert. Cartageno (MURCIA).

El colorido de la Saturn

Estimado Mr. Q, sea quien sea, a mi me gusta mucho la revista TodoSega y no me pierdo ni uno de sus números desde que salió el año pasado. Durante este tiempo se me acumularon numerosas dudas sobre el mundo de los video juegos y ahora que su revista tiene una sección para ellas, te escribo esa carta en la espera de que me contestes.

P. *¿Qué relación hay entre los megabytes de los ordenadores y los megabits de las consolas?*
R. Un megabyte de ordenador es igual a ocho megabits de consola.

P. *He leído algo acerca de que Sega y Bandai tenían dos proyectos diferentes para Dragon Ball Z de Mega Drive. ¿Qué diferencias tienen ambos proyectos? ¿Cuántos megas y luchadores tendrán?*
R. Sega aún no ha anunciado su proyecto. Publicamos un extenso artículo sobre Dragon Ball Z en la sección Novedades.

P. *¿Por qué se venden los cartuchos en todas las tiendas al mismo precio?*
R. Sega tenía, hasta este mes de abril pasado, una política de precios fijos. Ahora éstos son fijados por los comercios en base a un precio de cesión por parte de Sega.

P. *¿Cuántos colores puede poner la Saturn en pantalla? Como máximo, ¿cuántos megas tendrán los juegos de Saturn?*
R. 2048 colores simultáneos de una paleta de 16,7 millones. No lo sé seguro, pero calculo que entre 5.000 y 6.000 megas.

P. *¿Qué juegos con más de 16 megas saldrán para Mega Drive?*
R. The Incredible Hulk, Feel, Dynamite Headdy, Relayer, Soleil.

Alejandro Sangüesa Minaev. ZARAGOZA.

Juegos de rol

Hola Mr. Q que tall estas, espero que bien. Bueno pasemos de pelotas y vayamos a lo que nos interesa. La preguntas.

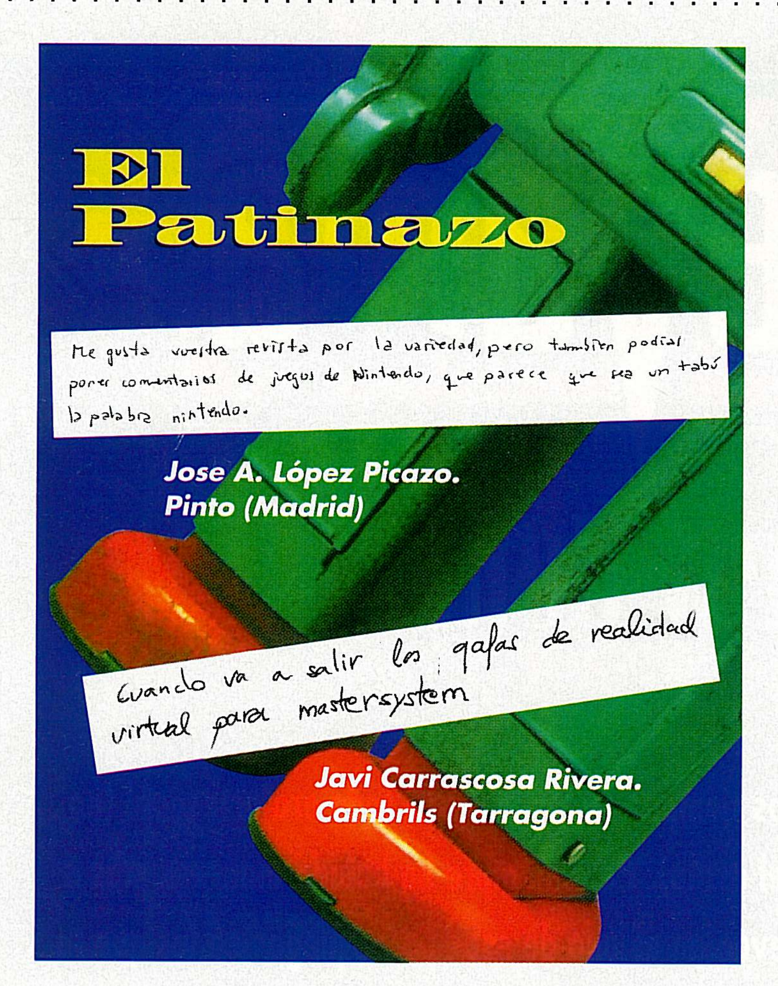
P. *¿Cuáles son los mejores juegos de rol? ¿Cuándo los veremos aquí?*
R. Landstalker, Phantasy Star IV y Shining Force II. A partir de septiembre asistiremos a una masiva llegada de juegos de rol.

P. *¿Sabes algo de algún juego para Mega Drive tipo Starwing?*
R. Dentro de un par de meses veremos Star Wars.

P. *¿Sabes algo de un sistema llamado Super 32X de Sega?*
R. Se llama Mega 32 y probablemente salgá en noviembre.

P. *¿Cuándo saldrá al mercado Virtua Fighters?*
R. Virtua Fighters saldrá para Mega 32.

Óscar Ayora Álvaro. Fuenlabrada (MADRID)



Los mejores de Master

Hola Mr Q, voy a ver si es verdad que eres tan listo haciendote unas cuantas preguntas que espero que contestes .

P. *Ordéname, de mejor a peor estos juegosde Master: Jungle Book, Aladdin, Cool Spot, Robocop vs Terminator.*
R. He aquí mi opinion: Jungle Book, Aladdin, Cool Spot, Robocop vs Terminator y Astérix 2.

P. *¿Podrías decirme los tres mejores juegos de lucha para Master System?*
R. Masters of Combat, Streets of Rage 2 (se acepta como juego de lucha) y Mortal Kombat.

P. *He oído que van a sacar Sonic Spinball para esta consola, ¿Es cierto?*
R. Va a salir una versión para Game Gear, pero no creo que salga en Master. Lo que sí va a salir es un Sonic Chaos 2, hacia septiembre.

P. *¿Me das un truco para el Alien 3 de esta consola?*
R. Selecciona el lanzallamas y vete a la parte superior izquierda; dispara, conseguirás invisibilidad.

Oscar Fuentes Huertas. MADRID.

Action Replay

Hola Mr Q, me llamo Miguel Angel (Yisa),espero que no te fallen tus famosas neuronas con estas preguntas, hay van.

P. *¿Qué puntuación le darías a World Cup Italia, Super Hang On, Gunstar Heroes, EA Soccer, Street Fighter II y Sonic the Hedgehog?*
R. World Cup Italia: 74, Super Hang On: 72, Gunstar Heroes: 89, EA Soccer: 93, Street Fighter II:93, Sonic the Hedgehog: 76.

P. *¿Cómo se introducen los códigos Action Replay en los juegos?*
R. Enciende la consola con los dos cartuchos introducidos -el de juego y el Action Replay- verás que sale en tu pantalla un menú con un montón de ceros. Introduce los códigos que posees del juego, pulsa START y podrás beneficiarte de sus ventajas.

Miguel A. Jiménez Moreno.
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA.

Demasiadas dudas

Bienvenido al amplio e interesante mundo de las consolas. Somos un pequeño grupo de "aficionados" al videojuego que tenemos una Mega Drive y, a mi personalmente, me gustaría hacerte algunas preguntillas.

P. *¿Vale la pena esperar hasta el 95 para ver Eternal Champions Plus? ¿Cuál va a ser su precio aproximado?*
R. Sega ha decidido, de momemto, parar el desarrollo de Eternal Champions Plus, así que ve a comprarte la versión actual antes de que se agote.

P. *¿Cuál de estos juegos de baloncesto te parece mejor: Jammit, Barkley Shut Up and Jam, Hyperdunk, NBA Jam, NBA All Star?*
R. El mejor es NBA Jam. Es divertido, adictivo y muy entretenido. Prueba con NBA Showdown, también es muy bueno.

P. *He oído hablar de un nuevo juego de baloncesto, ¿qué me sabes de él?*
R. Creo que te refieres a NBA Action, de Sega Sports. Saldrá en nuestro país hacia el mes de octubre. Gráficamente es excelente, así como muy jugable.

P. *De los juegos anteriores y estos: Jungle Strike, Global Gladiators, Battletoads, Astérix, Aladdin y Sonic 3, ¿qué seis te comprarías?*
R. Sonic 3, Global Gladiators, NBA Jam, Eternal Champions, NBA Showdown y Jungle Strike, con mención especial para Aladdin.

P. *¿Cuáles son los dos mejore juegos de rol para Mega Drive?*
R. Landstalker y Shining Force II, pronto los verás aquí.

David Alfonso Ginés Prieto. Plasencia (CACERES).

Castlevania®

The New Generation

Ser un héroe nunca ha sido fácil, y menos en los tiempos en los que casi todo era artesanal (no había misiles televisiones privadas ni nada por el estilo). Pero siempre ha habido maneras más o menos legales de destacar sobre la masa. «Castlevania» es uno de esos pocos juegos en los que tu ego puede colocarse en tal situación: nosotros te vamos a yudar a conseguirlo. Pero de verdad...

Fase 1: El Castillo de Drácula. Transilvania

Golpea los candelabros que hay fuera del castillo **(1)**, en ellos se ocultan los ítems necesarios para afrontar con éxito la misión.

Una vez dentro, elige el camino que va escaleras arriba: está libre de enemigos, además, golpeando el cirio encontrarás un ítem de invencibilidad temporal.

En esta fase el mayor peligro lo constituyen los esqueletos que lanzan objetos desde las plataformas superiores. Lo más inteligente es intentar destruirlos primero, y luego encargarse de los enemigos de tierra.

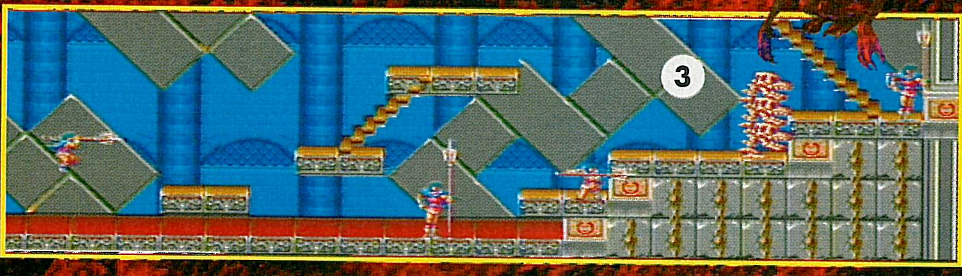
Para acabar con el lobo gigante **(2)** espera a que lance su aullido (los cristales caerán hechos añicos, ocúpate de esquivarlos). Entonces permanecerá unos segundos vulnerable. Golpéale con toda rapidez pues al poco andará hacia ti y lanzará un nuevo aullido. Repite la operación unas tres veces... y perritos a dormir (de una forma bastante repugnante, por cierto).

Para destruir los cráneos de







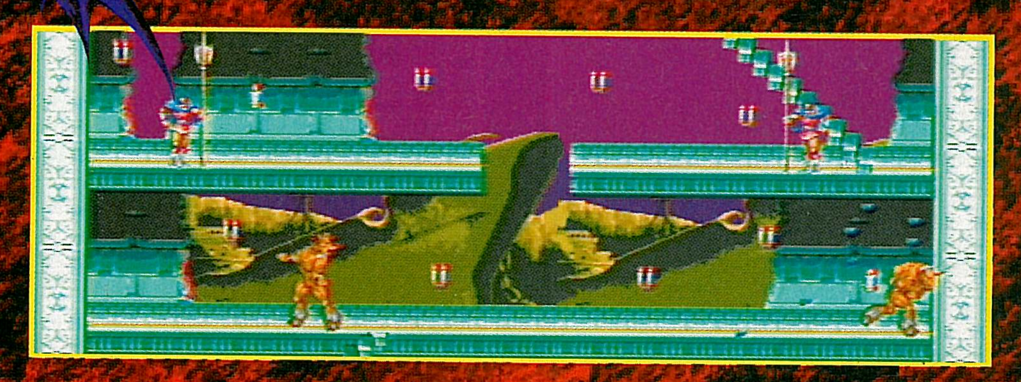


dinosaurio **(3)** acércate rápido antes de que te detecten y golpea al cráneo de abajo por detrás. Cuando notes que se da la vuelta, déjate caer rápido a la plataforma inferior pues se dispone a disparar.

Cuando las dos bolas de fuego hayan pasado sobre ti, repite la operación citada anteriormente como unas cuatro veces más.

No hay que ser muy listo para adivinar que el puente de hueso **(4)** se derrumba y hay que pasar a toda velocidad, pero si conservas la calma podrás encontrar una vida extra más o menos a medio camino.

Fase 2: La Ciudad de Atlantis



En su inicio, una simple fase de plataformas **(1)**. Es preferible destruir al enemigo que ocupa cada una de ellas antes de saltar.

Luego, tu objetivo será llegar a lo alto del edificio antes de que el agua te alcance **(2)**. Realmente hay tiempo de sobra, y si subes demasiado deprisa perderás la visión de tu luchador por unos instantes. **Importante:** siempre que puedas elegir, vete por el camino de la izquierda. El otro lleva a la muerte.

Al mago **(3)** hay que golpearle 10 veces antes que la habitación se inunde. Te recomendamos que escojas como luchador a Eric Lecarde, el español. No por razones patrióticas, sino que su larga lanza le permite destruir a sus enemigos a distancia, cosa que aquí es fundamental.

Robot de la maza **(4)**: su ataque es efectivo a larga distancia, pero inútil a corta, así que pégate a él y golpéale sin parar. Ojo, de vez en cuando le da por saltar.

Robot del hacha: no le ataques directamente. Esquívale hasta que trate de atraparte de un salto. Cuando aterriza es vulnerable durante varios segundos: aprovecha la coyuntura.

Si la estatua de la diosa Hera te bloquea el camino, que no te preocupe parecer iconoclasta y destrúyela de un mandoble. Haz lo mismo siempre que una columna te obstruya el paso.









Fase 3: La Torre de Pisa







Primera parte sin novedades, excepto las inquietantes arpías. Aprovecha y coge ítems **(1)**.

Al llegar a los pasillos inclinados, según el luchador que hayas elegido deberás tomar un camino u otro **(2)**. John: entra por la primera ventana accesible, destruye a la momia con una saeta y cuélgate del techo para pasar el precipicio.

Eric: trepa hasta lo más alto utilizando su salto especial. Es mucho más sencillo.

Para la torre inclinada no necesitas más ayuda que tu propia habilidad y recordar que tiene scroll propio **(3)**.



Ante las momias lo menos aconsejable es huir **(4)**. Ten en cuenta que las cintas que te lanzan se pueden destruir con tu arma, así que ve hacia ellas sin dejar de golpear.



A R M A D O S Y



Enemigo 1

Sólo es vulnerable cuando va a lanzar un golpe, o después de haberlo lanzado. Mantente a una distancia prudencial y, cuando recoja su arma, atáca con fuerza y vuelve atrás rápidamente.

Además, tiene la fea costumbre de aplastar a sus rivales de un brinco. Pero tienes el tiempo suficiente para ver dónde va a aterrizar y esquivarlo.



Enemigo 2

Sólo es vulnerable en su único ojo, demasiado elevado. El truco está en golpearle por encima del cinturón, de tal manera que su cuerpo de piedra se irá erosionando hasta que el ojo quede a tu altura.

Que no te pise, además, golpea periodicamente el techo, cayendo un montón de rocas. Cuando esto ocurra, corre hacia la esquina opuesta.



Enemigo 3

Extremadamente difícil de derrotar. La estrategia consiste en intentar permanecer siempre en el centro de la torre. Tarde o temprano dejará de girar para lanzarte unas rocas. La mejor forma de esquivarlas es lanzarte hacia él, y de paso atizarle un par de mandobles. Repitiendo la operación unas cuantas veces podrás vencerle. Si has elegido a Eric, mejor.

Fase 4: La Factoría Alemana







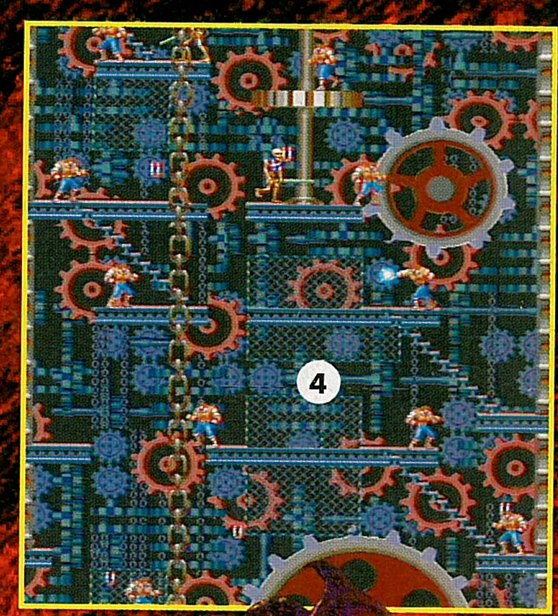
El problema vuelven a ser los esqueletos que lanzan objetos. Sin embargo, no te molestes en intentar destruirlos. Limítate a salir tan rápido como puedas **(1)**.

Una vez en el interior de la factoría son muy peligrosos: se regeneran de sus cráneos y hay que golpearlos hasta matarlos dos veces **(2)**.

Tómate unos cuantos segundos de respiro antes de afrontar la zona de los émbolos gigantes**(3)**: cuando se retiran muchas veces muestran la plataforma que necesitarás para acceder al nivel superior. Otras veces deberás saltar sobre ellas para seguir tu viaje, pero como te aplasten... quizá encuentres trabajo en algún estanco: ¡de sello!.

La ascensión a traves de la maquinaria **(4)** cuenta con dos peligros a destacar: por un lado los esqueletos, a los que puedes golpear desde la plataforma inferior, y por otro averiguar en qué dirección se decidirán a girar los engranajes.

¿Problemas?. ¿Has encontrado la salida de la factoría pero la puerta no se abre ni para atrás?. Nada más fácil: retrocede, sube por la primera escalera y salta sobre la polea. La puerta se abrirá por arte de magia.



PELIGROSOS



Enemigo 4

Punto vulnerable: esfera metálica.
Su movimiento sigue la siguiente pauta:
1: Se lanza a ciegas. Dirígete al lugar desde donde ha despegado.
2: Permanece unos segundos inmóvil cuando aterriza. Quédate a su lado golpeando sin parar.
3: Esquiva los objetos que te lance.
4: Salta sobre él, súbete a las plataformas y evita su ataque a cuatro patas.



Enemigo 5

Quizá te da corte golpear a una dama tan hermosa, pero si lo haces verás que no todo el monte es oregano.

Es muy impredecible en sus movimientos, así que esquiva sus disparos y cuando pase a ras de suelo ¡bumba!. Trata tambien de alcanzarlo subiéndote a las plataformas.



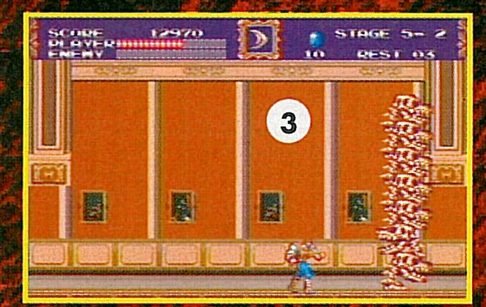
Enemigo 6

Se presenta en tres formas sucesivas:
1- Humano: Sólo es vulnerable en la cabeza, cuando está levantada. Golpea en el momento justo y huye.
2- Muerte: Como se divide en 5, adivina cuál es el verdadero y atízale.
3- El Gran Satán: Sólo es vulnerable en la calabaza dentada situada en su parte inferior. Calcula el momento en que toma tierra y dale duro.

Fase 5: El Palacio de Versalles







Deberás utilizar ítems para destruir los brazos de las plantas a distancia, pues su contacto es mortal.

Los zombies rojos **(1)** de la fuente son indestructibles, así que no te molestes golpeándolos inutilmente y pasa de largo tan rápido como puedas.

Fundamental: Golpea la última antorcha antes de salir de la fuente: te proporcionará el arma (boomerang) totalmente imprescindible para destruir a los siguientes enemigos, los "tarzanes de pacotilla" **(2)**. Sólo con boomerangs (y en abundancia) podrás destruirlos. Sin ellos, despídete.

No te asustes ante la muralla de cráneos **(3)**, pues hay una sencilla manera de destruirla: corre rápido hacia ella antes de que te detecten, agáchate y golpea al cráneo de abajo con todo lo que tengas. Los destruirás uno por uno y no te tocarán ni una vez.

Tras cruzar el precipicio de la bodega golpea el muro. Un suculento ítem de vida te espera.

Esbirros: Para matar al del triciclo agáchate y golpéale sin cesar en las ruedas. No podrá ni tocarte. Y el tipo de la ametralladora es tan cretino que sólo tira a la cabeza. Aprovecha los segundos que necesita para recargar su arma, ponte junto a él agachado y golpéale en las piernas.

El enemigo formado por dos caras es sencillo de matar. Si te fijas, la pantalla parpadea periódicamente de claro a oscuro, y viceversa. Cuando esté clara, limítate a golpear la columna de enmedio de la sala. Si logras darla unas cuantas veces, el enemigo desaparecerá.

Los Passwords

Nos cuesta creer que pese a esta fabulosa guía sigáis teniendo algún problema con el juego, pero si es así, o simplemente queréis ver todas las fases, aquí os mostramos las claves que permiten el acceso a los niveles.

Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4



Nivel 5



Nivel 6



Fase 6: El Castillo de Proserpina







No, no golpees la consola ni corras a llamar al servicio técnico, que no se ha roto. ¿Acaso no sabías que en este castillo la magia y lo sobrenatural, la fantasía y la locura son tan comunes como el aire que respiramos?. Lo fundamental es fijarse en los pies de nuestro luchador, y guiarte por ellos a la hora de saltar de una plataforma a otra. Con un poco de práctica te será sencillo. Luego, la imagen se invierte **(1)**. Vigila bien el suelo (en este caso el techo), pues los pozos abundan.

La Muerte **(2)**: Inicialmente está rodeada por una baraja de tarot. Antes de enfrentarnos a ella hay que golpear todas las cartas y enfrentarnos a nuestro destino. Las cartas se dividen en tres tipos: -Las que nos proporcionan ítems de vida (más bien escasean)

-Las que hacen que la muerte nos lance una bola de fuego no muy difícil de esquivar.

-Las que nos obligan a enfrentarnos con los enemigos finales de las fases anteriores.

Una vez hayamos superado con éxito las pruebas, la Muerte nos atacará en persona. Su mecánica es esta: Primero se eleva y lanza pequeñas guadañas sencillas de esquivar. Luego baja a una de las esquinas y o bien pega una embestida o bien lanza un pequeño huracán. Espera a que pase el peligro desde la otra esquina, pues despues de esto permanece unos segundos vulnerable. Aprovecha entonces para golpear sin piedad.

Elizabeth Barley **(3)**: El siguiente enemigo aparentemente es una hermosa mujer, pero tras darla un par de porrazos mostrará su verdadero rostro: un espeluznante monstruo surgido de lo más profundo de nuestras pesadillas.

El primero de los ataques de este bicho son unas ondas oscilatorias de fuego. El truco está en esquivarlas y golpear al monstruo con todo lo que se tenga a mano (¡no, con la consola no!).

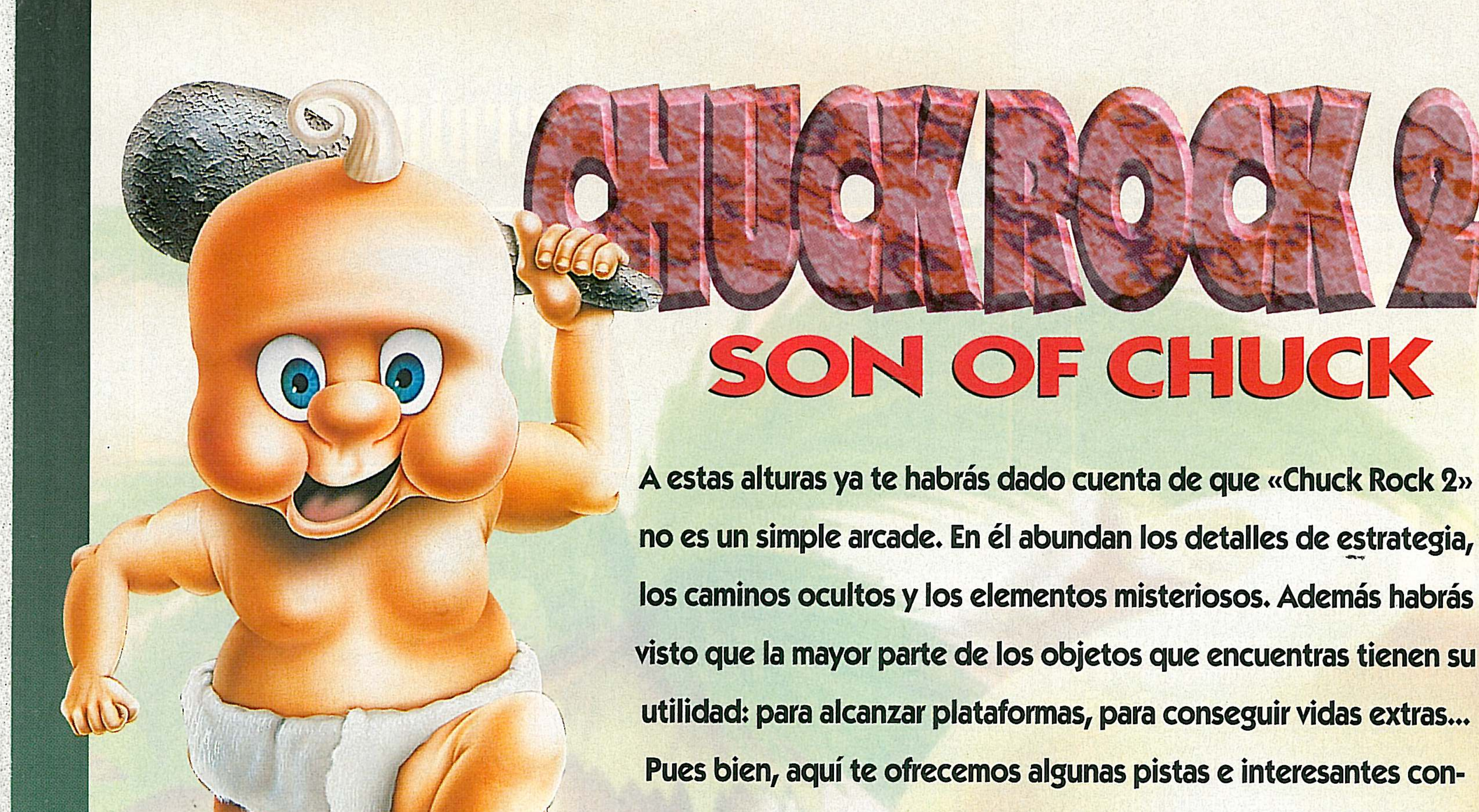
Su siguiente ataque es un rayo de fuego, que podrás evitar situándote en la esquina opuesta. Finalmente tratará de golpearte con su larga cola, ataque que podrás evitar con un simple salto. Y tras esto, vuelta a empezar, y en breves minutos ya tendrás que vértelas con el mismísimo Drácula. ¡Fin!.







En la pantalla de modos de juego, pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A.
A la hora de seleccionar el nivel, tendrás la oportunidad de demostrar que eres un auténtico experto accediendo a un modo súper difícil.

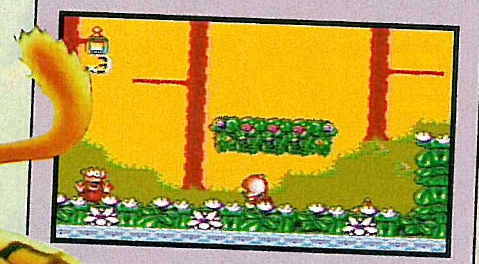


CHUCK ROCK 2
SON OF CHUCK

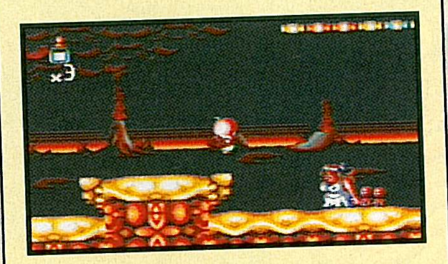
A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que «Chuck Rock 2» no es un simple arcade. En él abundan los detalles de estrategia, los caminos ocultos y los elementos misteriosos. Además habrás visto que la mayor parte de los objetos que encuentras tienen su utilidad: para alcanzar plataformas, para conseguir vidas extras... Pues bien, aquí te ofrecemos algunas pistas e interesantes consejos que, sin duda, ta ayudarán a solucionar algunas situaciones complicadas. Por cierto, si por tu parte descubres algún truquillo, ¡no dudes en enviárnoslo y compartirlo con los amigos!

Monkey Manía

¿No sabes cómo acceder a la plataforma superior?. Ahí va la solución: en la esquina inferior derecha hay un plátano escondido. Guíalo a cachiporrazos hasta un punto bajo la plataforma. El mono vendrá a por él, y podrás apoyarte en él para subir.



Lively Lava

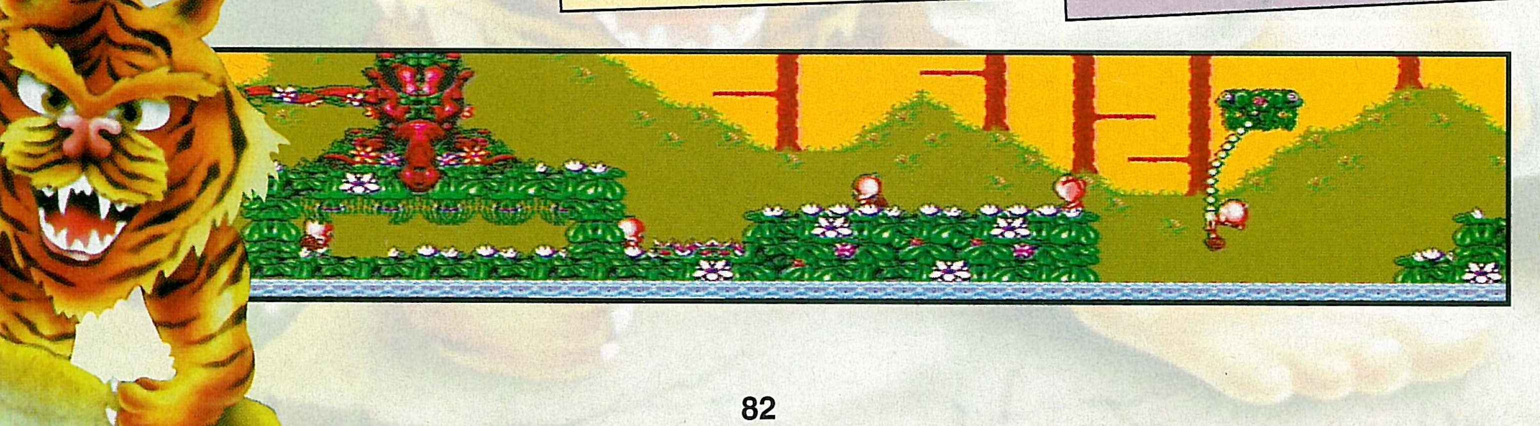


Justo en la plataforma anterior a la primera señora troglodita en busca de marido hay una escalera invisible. Además de servirte para esquivar a la dama, te permitirá acceder a un sabroso montón de caramelos.

Fruit Mountain

En esta colorida fase encontrarás algunos animales inmóviles, y quizá llegues a pensar que son parte del decorado. Pues no, al menos en el caso del tigre. Salta sobre él y te hará el favor de llevarte sobre sus lomos a una plataforma de otra manera inaccesible.





Storage suburbs



Al llegar a la pared escarlata (a la que sólo se puede acceder desde la colchoneta) salta y descubrirás para tu regocijo una escalera invisible. En lo más alto (tan invisible como la escalera) conseguirás una vida extra golpeando la pared con tu maza. También hay cantidad de ricos caramelos. Dicha operación puedes repetirla en el lado opuesto del muro.

Monkey Business 1

¿Una plantación de espinosos cardos que no te atreves a sobrepasar?. Golpea las dos piedras moradas para que el cienpiés



pueda continuar su camino, y cuando esté atravesando las plantas salta sobre él. Tan cómodo como un taxi y no te clavarás ni una espina.



Monkey Business 2

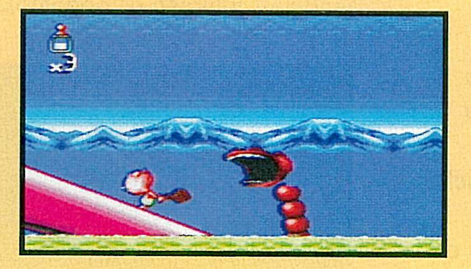
Varias pantallas atrás encontrarás un plátano huérfano. Guíalo a porrazos hasta este mono con cara de alelado y se marchará de su plataforma. Retrocede hasta el árbol y desde sus ramas salta a la plataforma del mono. Te recompensará con una vida extra.

Enemigos muy prehistóricos



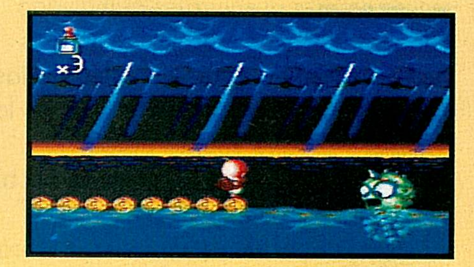
1. El Dinosaurio Terrestre.

Permanece quieto en el centro de la pantalla mientras él mueve el cuello. Cuando te mire, muévete unos cms. y verás cómo se da un buen golpe. Aprovecha entonces para darle dos garrotazos y repite la operación.



2. El Dinosaurio Marino.

Éste es semajante al anterior, por lo que su técnica de ataque es muy similar y la manera de vencerle la misma.¡Ojo!, tras el ataque permanece menos tiempo atontado. Además, la mitad de la pantalla está cubierta de agua.



3. La Sepia Saltarina.

Sitúate en el extremo derecho de la balsa. Lanza tres tipos de armas: el dardo azul, -fácil de esquivar-, la piedra, -nunca te da-, y el dardo rojo, que deberás devolver a la sepia de un garrotazo.



4. Gran Pájaro de Fuego.

Esquiva al huevo situándote en el centro. De él saldrá un pájaro que te tirará piedras ardientes. Cuando se acerque a la lava, atízale y huye al centro. Una vez surga de nuevo esquívale de un salto en el centro del nido y corre a uno de los extremos para pegarle.



5. La Babosa.

Su punto vulnerable es la bocaza. Y ante ello se defiende a manotazos: izquierda y derecha alternativamente. Pero antes de dar el manotazo mueve los dedos, así que espera en una esquina y cuando veas que los mueve, ve corriendo a su boca y atízale fuerte.



6. El Dragón Cohete.

Su punto vulnerable es la cabeza. Tras su lanzamiento saldrá un aro o un muelle que deberás esquivar. Adivina la trayectoria de la cabeza y golpeéala al caer. Después aparecerá un mono. Permanece quieto y cuando venga por ti, muévete un poco y ¡bumba!



GAME GEAR

JURASSIC PARK
Matar al velocirraptor



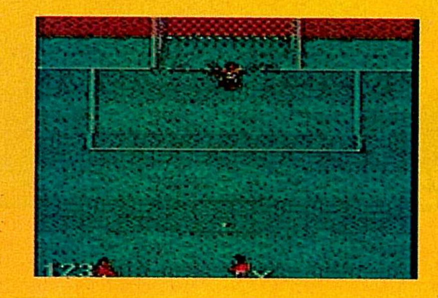
Uno de los enemigos más dificiles de vencer en esta aventura es al malvado Velocirraptor. Para acabar con él más facilmente seguid al pie de la letra estas instrucciones. Esperad en el medio de la pantalla y cargad vuestra pistola tranquilizante. En cuanto aparezca el bicho por la puerta comenzad a disparar rápidamente. El velocirraptor se moverá de izquierda a derecha, así que intentad alcanzarle 10 veces, y habréis pasado de fase.



ULTIMATE SOCCER
Para marcar y parar todos los penalties

Para no fallar nunca, tendréis que fijaros en qué lado de la portería se encuentra vuestro jugador, y pulsad ese mismo lado en el pad al tiempo que accionáis el botón 1. Así, si el lanzador se encuentra en el lado derecho, tendréis que pulsar a la vez derecha y botón 1. El portero siempre se lanzará al lado contrario.

Pero si lo vuestro es parar penalties, tambien os podemos dar la solución. Justo antas de que el jugador contrario vaya a golpear la pelota, pausad el juego presionando Start. Volved de nuevo al juego y presionad de nuevo Start unas décimas despues de que el jugador haya golpeado el balón. Al despausar de nuevo el juego veréis que el balón se dirige a las manos de vuestro portero sin que tengáis que hacer absolutamente nada. Fácil y sencillo ¿no?.





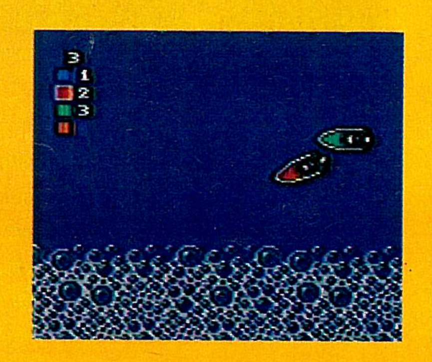
NBA JAM
Para ganar muchos partidos

Sólo un as del baloncesto es capaz de conseguir tantas victorias. Si vosotros no lo podéis hacer por la via "legal", tomad buena nota de estas claves.

10 juegos ganados: SKDY2CC - MFDDS1H
15 juegos ganados: YKCW23Y - LQVVR2F
20 juegos ganados: NVBH3NG - Y2RMV2J
25 juegos ganados: XWSV3ZP - GR2ZBZQ
27 juegos ganados: Juice Mode - NJTXR4Y - JMBDCQS

MICRO MACHINES
Selección de nivel de dificultad y cicuitos

Estos son algunos trucos que os ayudaran en este fantástico juego:
Seleccionar un circuito: arriba, 2, abajo, 2, 2, izquierda, 2, 2, 2.
Super Hard Mode: arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, 2, arriba.
Super Rock Mode: arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, 2, arriba, arriba, 2, arriba.





MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT
Para acabar con Goro



Sin duda Goro es uno de los adversarios más difíciles de este juego. Sin embargo, hay una manera fácil de acabar con él. Cuando comience el combate, retroceder hacia atrás hasta llegar al final de la pantalla y mantened pulsada diagonal-atrás-arriba de vuestro pad. Cuando Goro se acerque, golpeadle con la patada del botón 2 sin soltar esa parte del pad antes mencionada. De este modo veréis que en poco tiempo acabáis fácilmente con este monstruo.

WOLFCHILD
Passwords de niveles

Hace unos números os ofrecíamos uno de los passwords para que nuestro lobo-amigo llegará a una de las fases. Pues bien, ahora ya los tenemos todos, para que podáis pasearos por ellos sin tener que esperar:

NIVEL 2: WX9F2 **NIVEL 4: VGK6S**
NIVEL 3: FD4RM **NIVEL 5: J8TPR**



TAZ-MANIA
Selección de nivel

Vamos a ayudaros a elegir nivel en este trepidante juego. Para ello mantened presionados los botones 1 y 2 en el pad 2 antes de enchufar vuestra Master System. Una vez encendida la consola, mantened presionados los dos botones hasta que aparezca la pantalla de presentación. Despues solo tenéis que pulsar el botón 1 en el pad 1 para elegir nivel.











ROBOCOP VS TERMINATOR
Más vidas

Vamos a ayudar a nuestro amigo Robocop a deshacerse de esos hombres-maquina que responden al nombre de Terminators. Porque parece que se os atragantas el juego si no disponéis de gran cantidad de vidas. Nada, eso tiene fácil solución, seguid las instrucciones que aquí os comentamos y ya veréis: pausad el juego en medio de una partida y presionad arriba y 1, abajo y 1, abajo y 1, arriba y 2, abajo y 2, arriba y 2, arriba y 1, arriba y 1. Volved de nuevo al juego y comprobaréis que ahora disponéis de más vidas.



MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY
"Terroríficos" passwords



Por si aún os queda valor para seguir jugando:

& 1 Y K 4
? & 9 1 Z
V D H K 4
? 1 H 1 T
V & S 1 H
V L K K V

ETERNAL CHAMPIONS
Códigos Action Replay

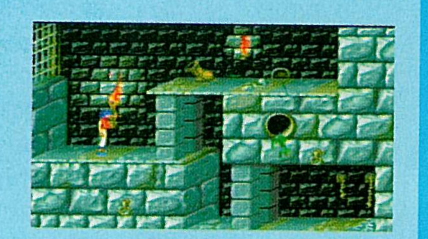
¡Por fin! ¡Los hemos conseguido! Ya tenemos los códigos más buscados de Action Replay para un juego realmente difícil. Aquí están:

Energía infinita:
FFABE B0068
CPU no retrocede:
FF977 50011
Torneo más fácil:
FF977 50001



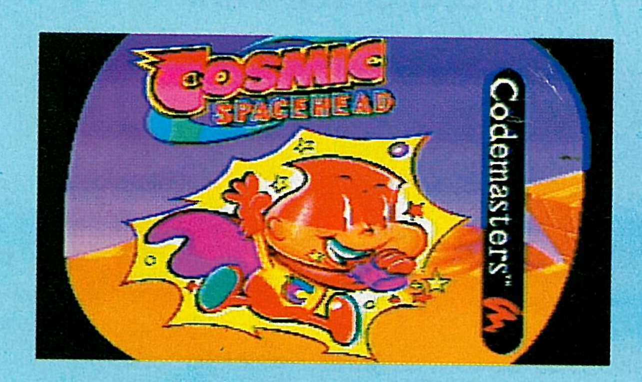
PRINCE OF PERSIA
Selección de nivel

La cosa está difícil ¿eh?. No os preocupéis, con los passwords de niveles que os ofrecemos, podréis recuperar a la princesa.



NIVEL 2: TUEZK
NIVEL 3: TYZJED
NIVEL 4: AEFRTH
NIVEL 5: HJKWYT
NIVEL 6: OOPEOY
NIVEL 7: DEFUUN
NIVEL 8: QYZOMS
NIVEL 9: QYZPWR
NIVEL 10: QYZQGR
NIVEL 11: QYZRQQ
NIVEL 12: QYZSAQ
NIVEL 13: QYZTKP
NIVEL 14: QYZUUO
NIVEL 15: QYZVEO
NIVEL 16: QYZWON

COSMIC SPACEHEAD
Selección de nivel



No hay mejor ayuda para un simpático cartucho que unas "simpáticas" claves que os empujen hasta el final del juego ¿o no ?

2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V.
3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F.
4: DSZZ TEEA VDWI LQIY MSTT.
5: DSCZ XEEA LYWI LQIY M766.

JURASSIC PARK
Acceso a un menú secreto

Hay que ir a la pantalla de opciones y después salir. Posteriormente introducid el password **NYUKNYUK**, y permaneced en la pantalla de claves. En ese momento, iluminad las flechas de derecha o izquierda y pulsad A, B, C, y START por este orden y mantenedlos pulsados a la vez. Esperad a que aparezcan las palabras "**Second Controller Enabled**" al final de la imagen. Despúes, salid de la pantalla de claves y pulsad cualquier botón. Si todo ha salido bien, entraréis en un menú secreto donde podréis elegir fase, jugar con Grant en las fases del raptor y viceversa, etc.



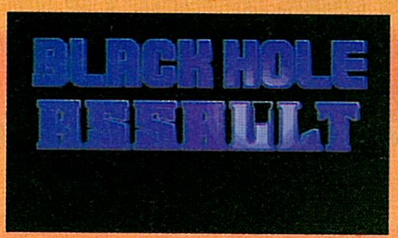




MEGA CD

BLACK HOLE ASSAULT
Invencibilidad y modo secreto





En la pantalla de códigos, introducid los nombres **BIGNET**, **AZY** y **MUTEKI**. Cuando entréis en la operación **BHA** seleccionar **BIGNET** y colocad el pad 2 en su lugar correspondiente. En medio de la lucha presionad START con el pad 2 y vuestro oponente morderá el polvo. Si realizáis la misma operación con la palabra **MUTEKI** os volveréis invencible, y sí lo hacéis con **AZY**, entraréis en un modo de juego secreto de trepidante y adictivo desarrollo.

SPIDERMAN VS KINGPIN
Selección de nivel





Se rumorea que el hombre araña ya está cansado de subirse por las paredes. ¿Qué os parece si le echamos una mano con estas claves?

1: ELECTRO
2: WALLABY
3: GALLON66
4: FALCON499
5: ELPINHAND
6: PUBLIC45
7: KIDNEY2.
8: PENCIL6

WOLFCHILD
Elegir un nivel

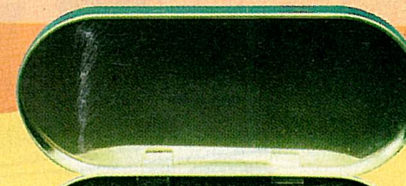
Tenemos una solución interesante para este hombre lobo en versión CD. En la pantalla de opciones presionad A, B, A, C y finalmente A y B simultáneamente. Si lo hacéis correctamente oiréis una explosión. Entoces ya podréis elegir nivel con las siguientes claves:

NIVEL 1: START
NIVEL 2: B y START
NIVEL 3: C y START
NIVEL 4: B, C y START
NIVEL 5: A y START
NIVEL 6: A y START
NIVEL 7: A, B y START
NIVEL 8: A, C y START

FINAL FIGHT
Show de golpes



Este truco va dedicado especialmente a los que piensen que en este juego hay pocos golpes y mamporros. Ilumninad EXIT en la pantalla de opciones y entonces pulsad derecha, A, B, y START simultáneamente. Ahora, cuando comencéis el juego cada vez que pulséis el botón de puñetazo, veréis que el luchador en cuestión nos deleita con una serie de golpes realmente asombrosa (sobretodo para el que los recibe).





¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio. Recordad que estos pins son una exclusiva de **TodoSega**.





¿Cómo va la cosa? ¿Hay que estudiar mucho, eh? Nada, seguro que vuestros esfuerzos serán recompesados. Nosotros por nuestra parte, ya sabéis que tenemos una magnífica camiseta para todo aquel que se atreva a enviarnos un dibujo. Vuestra recompensa: la antes citada camiseta y la publicación de vuestra pequeña muestra de arte, sea cuál sea, en estas páginas. ¡Ea! enviad vuestras obras maestras a:

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



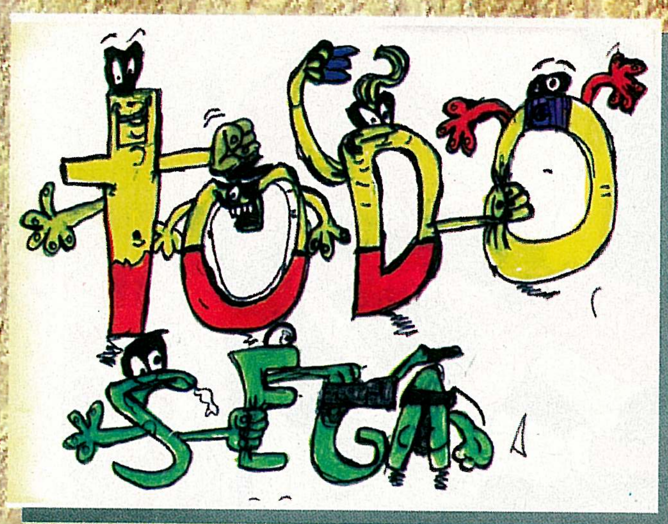
David Fernández (Asturias)



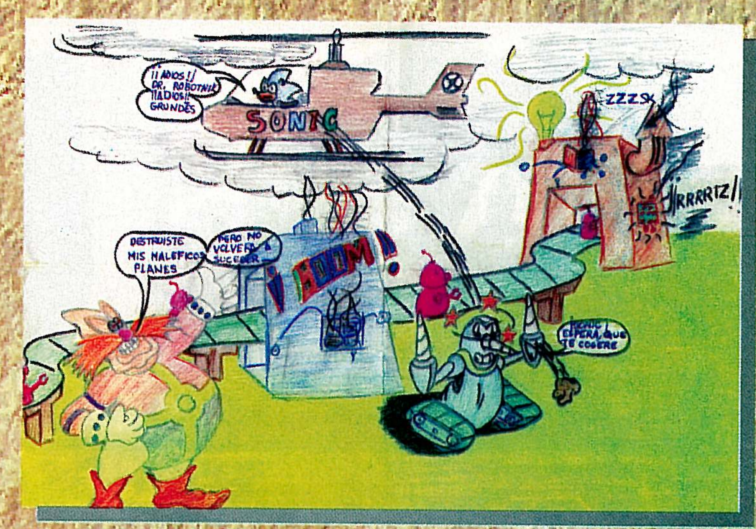
Michel Touma (Valencia)



David Junca (Barcelona) 7 años

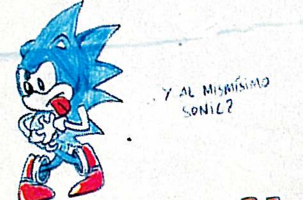


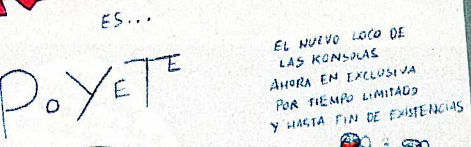
Antonio Corral (Toledo)



Juan Barballa (Castellon de la Plana)













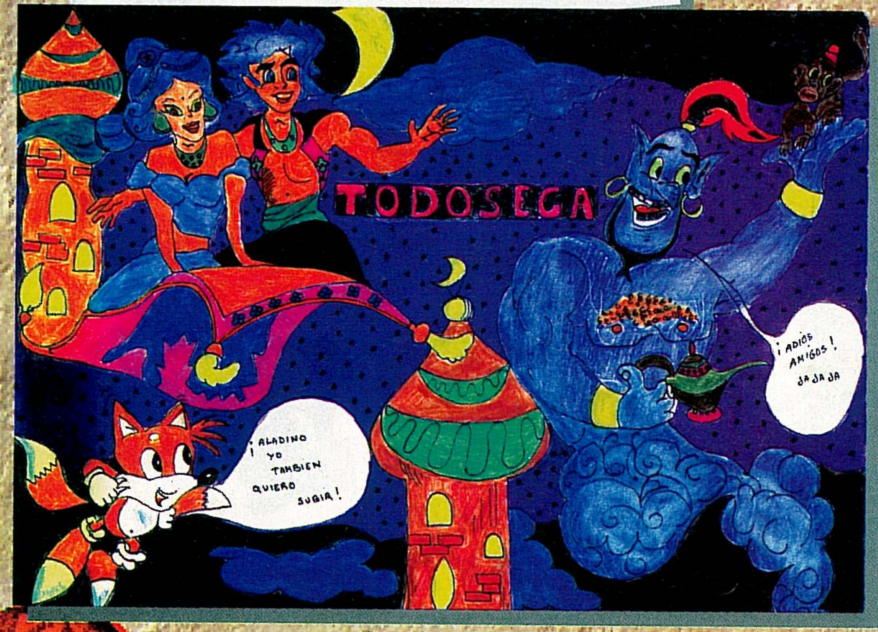


Sergio Fernández (Madrid)

Emilio Panares (Ceuta)



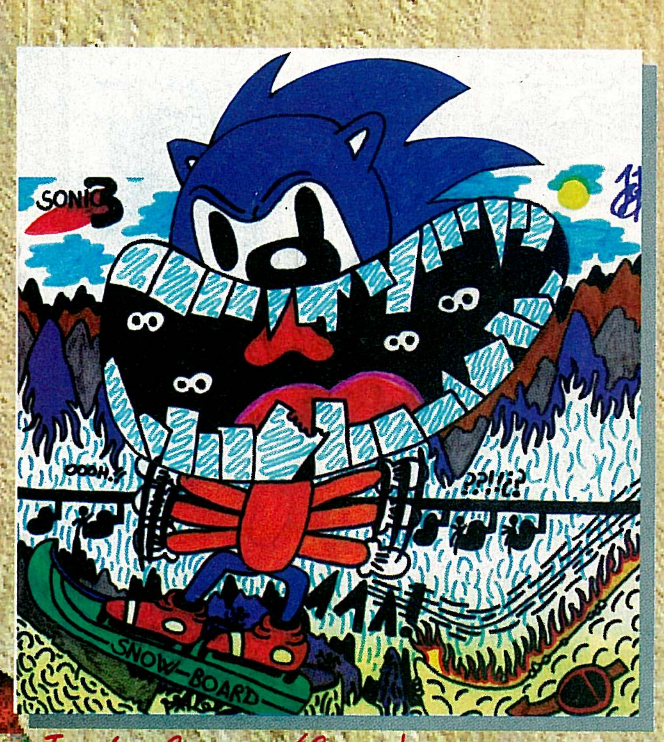
Nera Ibarluzea (Guipuzcoa)



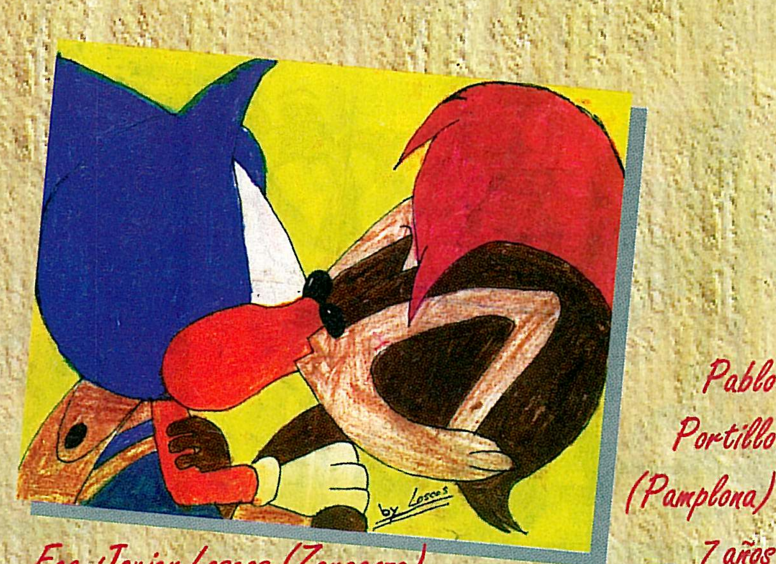
Enrique Piñeiro (Barcelona)



Oriol Massana (Barcelona)



José Luis Coroninas (Gerona)



Fco. Javier Loscos (Zaragoza)

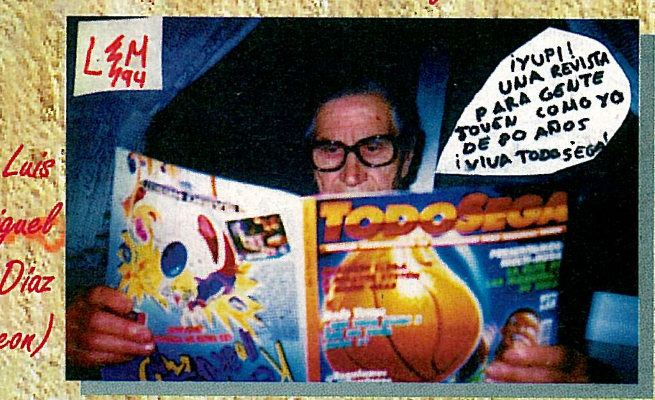
Pablo Portillo (Pamplona) 7 años



José Miguel (Valladolid)



José Benito (Málaga) 6 años



Luis Miguel Díaz (Leon)

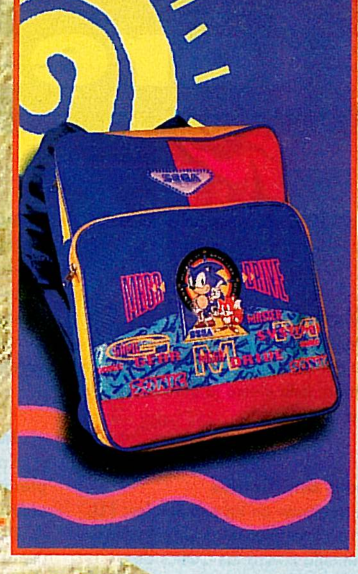


¡Hala! Estamos que tiramos la casa por la ventana. Camisetas para todos. Ya lo sabéis, si queréis lucir una de las camisetas que más mola, enviadnos vuestro dibujo, fotografía o muestra espontánea de arte.

¡Ah! Tenemos especial interés en saber hasta dónde llega TodoSega. ¡Vamos, esperamos vuestra colaboración!

Fco. Javier Hernández (Valladolid)





TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

EL SUPER JUEGO SE RENUEVA

SONIC ¡ES INVENCIBLE!

SUPER NUEVO

100 SONIC

Oscar Luis Soliño (Pontevedra)

Como véis, no hace falta ser un verdadero maestro del dibujo para llevarse la mochila que regalamos. Es cuestión de tener un poco de imaginación y saber plasmar las ideas en una hoja de papel. Así lo ha hecho Oscar y la fantástica mochila es suya. ¡Enhorabuena!

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



Susana Pérez (Barcelona)



Raquel Navarro (Alicante)



Adriana Cuesta (Madrid)

Los 150 mejores truc

AFTERBURNER
Selección de nivel, continues
En la segunda pantalla de título mantened presionados los botones <<A>>, <<B>> y <<C>> y luego pulsad <<Start>>, podréis elegir cualquier nivel entre el 1 y el 20. Para conseguir una continuación bastará con que en la pantalla de Game Over pulséis <<Izquierda>> tres veces, <<B>> tres veces, <<C>> tres veces y <<Start>>. Para conseguir cien misiles en los puntos de abastecimiento mantened apretados los siguientes botones:
-Nivel 3: **Izquierda-B**
-Nivel 5: **Derecha-B**
-Nivel 9: **B**
-Nivel 13: **Izquierda-B**
-Nivel 16: **Derecha-B**
-Nivel 19: **B**
-Nivel 21: **Derecha-B**

AFTERBURNER 2
Selección de fase
En la pantalla de títulos, aprieta **A, B, C y Start.** Cuando el portaviones aparezca podrás seleccionar la fase con **Arriba y Abajo.** Para conseguir 100 misiles pulsa **Izquierda y B** en la fase 3, **Derecha y B** en la fase 5, **B** en la fase 9 y **Derecha y B** en la 11. En la fase 13, **Izquierda y B, en la fase 16 Derecha y B, B** en la 19, y **Derecha más B** en la 21.

ALADDIN
Códigos Action Replay y cambio de nivel
Comienza a jugar y pulsa cuando quieras **ABBAABBA. Saltarás a otro nivel.** La vida extra te estará esperando en el segundo nivel: el desierto. Para encontrarla, debes caminar y caminar hasta que veas las **orejas de Mickey Mouse** sobre un tendedero. Quédate junto a ellas y espera unos segundos.
FFEFF A0008 ENERGIA ILIMITADA
FFEFE 10037 MANZANAS SIN FIN
FF7E3 C0033 VIDAS SIN FIN
FFEFE 30039 NUEVE GEMAS

ANOTHER WORLD
Selección de fase
Fase 5: **Código XDDJ**
Fase 6: **Código FXLC**
Fase 7: **Código KRFK**
Fase 8: **Código KLFB**
Fase 9: **Código DDRX**
Fase 10: **Código HRTB**
Fase 11: **Código BRTD**
Fase 12: **Código TFBB**
Fase 13: **Código TXHF**
Fase 14: **Código CKJL**
Fase 15: **Código LFCK**

ALIEN 3
Cambio de nivel, fase secreta
Al comenzar a jugar en el segundo nivel dispara al primer alien que se te acerque, después realiza un **salto hacia la parte superior izquierda** y atraviesa la pared. Accederás a una **pantalla secreta** repleta de sorpresas. Ve al menú de opciones y conecta el pad en el port 2. A continuación pulsa **C, arriba, derecha, abajo, izquierda, A, derecha** y **abajo.** Oirás unos efectos especiales alucinantes. Conecta el pad en el port 1 y empieza a jugar. Cuando desees **pasar de nivel,** haz una pausa, pulsa **C, A, B** y, después, **quita la pauša.**

ALTERED BEAST
Selección de nivel, dificultad, tipo de bestia y continues
Presiona **B y START.** El lobo fantasma llega siempre después de dos lobos marrones. Si una antigua rana intenta arrancarte la cabeza, corre a la **izquierda o a la derecha** para después atacarla. Cuanto más rápidamente te transformes, más rápidamente llegará el **jefe final.**
Cuando hayas terminado una partida, pulsa la tecla **A y Start** para conseguir "continues" infinitos. si durante la partida presionas las teclas **A, B, C, Start, Abajo e Izquierda,** te podrás transformar en el animal que quieras en cualquier nivel.

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF
Torneo secreto y juego con Ballesteros
Para el torneo secreto introduce este código: **ffffffffffffffff9999999999 99999999.** Si quieres al mismísimo Ballesteros introduce este otro: **OMHE2VfC4gVUraoUjdqKUD6vygc UAAur-bgv.** Entonces empezarás a jugar en el último nivel con una gran cantidad de dinero. En el juego existe una versión de Fantasy Zone. Para jugar en ella sólo tienes que hacer más de 100 golpes en un hoyo y pulsar **A, B, C y ARRIBA.**

BUSBY
Passwords
FASE 1: JSSCTS
FASE 2: CKBGMM
FASE 3: SCTWMN
FASE 4: MKBRLN
FASE 5: LBLNRD
FASE 6: JMDKRD
FASE 7: STGRTN
FASE 8: SBBSHC
FASE 9: DBKRRB

BATMAN
Nueve vidas
En el **nivel 3** consigue la vida extra que hay en la primera chimenea. Continúa subiendo y entonces vuelve. Repite el proceso nueve veces y tendrás nueve vidas.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER
Selección de nivel
Presiona **START** en la pantalla de presentación y selecciona la opción de **password.** Pulsa **START otra vez** e introduce el código **5257.** Dale al botón **A** y aparecerán un montón de símbolos extraños bajo la sección password. Ahora puedes introducir el código de nivel deseado. Si, por ejemplo, introduces el código 5200, irás derecho al nivel 5, fase 2. .

BONANZA BROTHERS
Invulnerabilidad
Encuentra el rastrillo e intentar pisarlo al mismo tiempo que te alcanza una bala del enemigo. Este efecto te durará hasta que cojas algún tesoro.

BULLS VS LAKERS
Paso a semifinales
Para aparecer en las semifinales: **FLL M2G.** Para controlar a los Lakers en un enfrentamiento contra los Celtics de Boston: **FV6 C64.**

CASTLEVANIA
Invencibilidad y selección fase
En la pantalla de modos de juego introducir este código: **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.** Aparecerá un pequeño apartado en la parte alta de la pantalla en la que podréis elegir la fase, además seréis invencibles.

CENTURION
Gran ejército
Introduce el siguiente password:
BN4Q AUIV W6IQ.
ZCA5 5555 73IU.

CHUCK ROCK
Selección de nivel y códigos
-Nivel 2 **7GO9M**
-Nivel 3 **NN6E3**
-Nivel 4 y 5 **584AKC**
Para pasar de nivel con toda facilidad, cuando la banda esté tocando presiona: **ABRACADABRA** y entonces el guitarrista sonreirá. Después pulsa **A, B** y **C** juntas, y empieza el juego. cuando pulses **A** y **ARRIBA** al mismo tiempo, pasarás de nivel.
Invencibilidad: **FF06D 50007**
Vidas infinitas: **7E0F A102**
Energía infinita: **7E0F 9F50**

CLUB SOCCER
Disparo fuerte y cortar tiempo
Introduce **three shredded weath,** una sola palabra por línea, y vuestros jugadores tendrán un disparo muy fuerte. Con el código **QUITTER,** podréis acabar el partido y ganar el encuentro por un gol de ventaja. Si perdéis la final apretad **A, B y C** a la vez cuando aparezca el resultado , volveréis a jugar la final

COOL SPOT
Paso de nivel e ítems
Para encontrar un menú con infinidad de ítems, ir a la pantalla de opciones y presionar **A, A, B, B, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C.** Para pasar de nivel, pausa el juego en cualquier momento y presiona **A, B, A, C, B, A, C, A, B, C, A, C.** En ese momento oirás un leve sonido y aparecerán las palabras **"Level Completed".**

CRÜE BALL
Selección de nivel
Basta con que vayas a la **MUSIC DEMO,** selecciones el **nivel música 6** y presiones los botones **A, C, A,** y **B,** por ese orden. Vuelve a la pantalla de presentación y comienza el juego. Cuando aparezca la pantalla de nivel, mantén el mando presionado **hacia arriba** y ve apretando el **Botón B.**

DARIUS 2
Invencibilidad, cambio de nivel
En la pantalla de presentación, presiona estos botones en el siguiente orden, **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A, A.** Aparecerá en la pantalla el mensaje **"No Hit".** Este otro te permite elegir el nivel: pulsa **C. A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C** en la pantalla de presentación.

DAVID ROBINSONS BASKETBALL
Códigos para partidos
CABCDEA1F: Los Angeles vs Detroit.
ASTURBQIE: Chicago vs New York.
FMJCLJY1B: New York vs Detroit.
WYBCDEAYU: Detroit vs Los Angeles.

DESERT STRIKE
Más vidas
Cuando salga la presentación del juego, aparezcan en la pantalla las palabras **"DESERT STRIKE"** y el helicóptero Apache, puedes disparar los hellfires pulsando el **botón A.** Para conseguir más vidas, introduce el password **TQQQLOM** y tendrás **cinco vidas.** Con el password **BQQQAEZ** comenzarás con **¡10 vidas!**

DEVIL CRASH
Más bolas y alta puntuación
Pulsa **START** y selecciona dos jugadores. Presiona **START** de nuevo. Esto hará que cada jugador tenga 33 bolas y una puntuación inicial de 555.500. Introduce **TECHNOSOFT** en la tabla de récord y empezarás el juego con diez bolas. Si introduces **THEDEVILSI, ONECRUSHME** obtendrás muchas vidas y puntuaciones. Con **THECRUSHEL,** verás el final del juego.

DRAGONS FURY
Ayudas varias
ALCLAE8ECK: último nivel
TECHNOSOFT: juego con 10 bolas
0956335555: juego con 33 bolas

E.A. HOCKEY
Paso a la final
Para jugar la final USA-URSS:
G77JH232FVNT4SRS.
Y para jugar la final ISLANDIA-URSS:
G77H502GK9VHWDPO.

ECCO THE DOLPHIN
Paso a la última fase, códigos de niveles e invencibilidad
Para matar al jefe de la última fase, debes **golpear su mandíbula cinco veces,** dándole en la parte desprotegida de la boca. La mandíbula puede ser golpeada al menos dos veces con sonar, pero el resto depende de Ecco. Para ser

invencible desde el principio del juego, mantente saltando por el aire y presiona **A y Pause.** Entonces vuelve a caer en el agua y presiona **A, C y B.**

Para llegar al último enemigo, introduce **TSONLMLU.**

ALNILSEN: La biblioteca.
NESLINLA: La última lucha.
AAAAAAAA: Bajo las cuevas.
NNNNNNNN: La máquina.
NNNNAAAA: Playa con el sonar mortífero. (Presiona B, A).
NNNNAAAA: La Isla.
ANANANAN: Aguas peligrosas con aire infinito.
NANANANA: Aguas peligrosas con aire infinito, sonar mortifero y sonar aturdidor.
AANNAANN: Agujeros con aire infinito, sonar mortifero y sonar aturdidor.
NNAANNAA: Aguas oscuras con aire infinito.
AANNNNAA: Ciudad de las profundidades con aire infinito.
ANNANNAA: Aguas oscuras con aire infinito.
ANANAANN: Agujeros con aire infinito.

ESWAT
Selección de nivel
Pulsa **Derecha y Abajo** y, después, **A, B y C mientras pulsas Start** simultáneamente en la pantalla de presentación.

EURO CLUB SOCCER
Selección de contrincante
ASTON VILLA REDUAA71CA VS REAL SOCIEDAD
TOTENHAM HOTSPUR J6CUAA81CA VS CELTIC
ARSENAL ZWNEAA91AE VS BORDEAUX
NOTTINGHAM FOREST KQAEABAIAE VS PSV EINDEHOVEN
LEEDS UNITED J9NUABBIAE VS GOTEHNBURG
EVERTON 7BKEABCIAE VS SEVILLE
WEST HAM UNITED GE8UABFIARE VS AC MILAN
ROTHENHAM UNITED PVUUABGIAE VS HAMBURG
BARCELONA 98YTAEAGAE VS ANDERLECHT
JUVENTUS 3CCECCWI AEXEDQ VS MARSELLA

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING
Invencibilidad
Elige el **CAREER MODE** y crea un nuevo luchador. Ponle el nombre de **THE BEAST** y su piel se teñirá de verde. Ahora será invencible.

F-22 INTERCEPTOR
Mensaje final
Pulsa **A, B, C y Start a la vez** y el piloto será expulsado hacia fuera del avión. Pierde todas tus vidas de esta manera y verás un esqueleto. Para transportarte al mensaje final del HQ en los dos últimos niveles:

Russian y Challenge: **KSGGIV**
Aces y Challenge: **MH01K1**
Korean Challenge: **B10F8P**
Iraqui Challenge: **GTGE8V**
American Challenge: **6PGE02**

FATAL FURY
Continuaciones infinitas
Después de que el juego finalice, **presiona simultáneamente A, B y C,** y después **rota el joypad.** Repite el proceso hasta que logras nada más ni nada menos que ¡nueve continuaciones!

FLASHBACK
Sorpresa
Si queréis tener una grata sorpresa introducid la palabra **"PIXEL"** en el cuadro de códigos y esperad acontecimientos.

GHOULS'N GHOSTS
Selección de nivel
En la pantalla de presentación pulsa el botón **A** cuatro veces y, a continuación haz estos movimientos: **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA Y DERECHA.** Un sonido indicará que puedes elegir una de estas opciones:

-B y START: te harás invencible.
-ARRIBA, A y START: nivel 2.
-DERECHA, A y START: nivel 5.
-DERECHA, ABAJO, A y START: Loki, el guardián final.
-ABAJO, A y START: nivel 3.
-IZQUIERDA, A y START: nivel 4.

El modo invencible se puede combinar con los demás trucos. También si pulsas el botón **B** durante el juego todos los sprites pasarán al modo lento.

GLOBAL GLADIATORS
Selección de nivel
Haz una **Pausa** durante el juego y, después, pulsa **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** y, por último, **quita la Pausa.**

GRANDSLAM TOURNAMENT 92
Tabla de configuración
Introduce el Password **CONFIG.** Podrás elegir el nivel de dificultad y la velocidad de la bola.

GREEN DOG
Discos surferos y cámara lenta
Para lanzar discos surferos. En cualquier momento del juego, presiona **Start** y luego **C, A, B, A, Izquierda, Izquierda.** Si suena un ruidito, todo ha ido bien.

Para jugar a cámara lenta. Empieza a jugar y dale a Start. Se pausará el juego. Haz entonces **Abajo, A, C, Arriba, Izquierda, Izquierda.** Da de nuevo a **Start** y ya está. Para desactivarlo, vuelve a pausar el juego y haz **Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, A y C.**

GODS
Passwords de niveles
Fase 2: NASHWAN
Fase 3: COYOTE
Fase 4: FOXX

GOLDEN AXE
Continuaciones y vidas, magia
Selecciona un jugador, escoge modo arcade. Entonces pulsa el botón **ABAJO-IZQUIERDA,** haciendo girar continuamente al guerrero y pulsa simultáneamente **A** y **C** y luego presiona **START. Para conseguir más magia:** empieza a jugar hasta que llegues hasta el primer **monstruo gigante.** Entonces mientras estés luchando contra él, pulsa el **botón A** y sostenlo hasta que lo elimines y pases al campamento. suelta el botón, pero no realices ningún tipo de movimiento. Pasarás al siguiente nivel con **200 unidades de magia.**

GOLDEN AXE II
Fase de bonus, cambio de nivel
Mantén el **botón A** apretado mientras luchas contra cualquier **enemigo de final de fase.** No lo sueltes hasta que no le hayas golpeado y entrado en la **fase de bonus.** Ahora puedes dejar de apretar el botón **A.** Después, cuando estés en la siguiente fase, **puedes usar las balas cuando tú quieras.** Para elegir el nivel presiona **A, B y C y START** en la pantalla de presentación. Manteniendo pulsados **A, B y C,** ve al **Exit** y no los sueltes hasta seleccionar un personaje. Suelta **A** y presiona **B** y **C** una última vez.

HARD DRIVIN'
Otros vehículos en pista
Para que aparezcan otros vehículos en la pista de práctica, pon el juego en **modo práctica,** entonces pulsa **B, C** y **START.**

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Selección de nivel
Cuando aparezca el logo de **Lucasfilm** en la pantalla, pulsa **A, B, C, B, C, A, C, A, B.** Si lo has hecho bien verás en color rojo las letras **SHHHHH** en la parte superior de la pantalla.

JAMES POND
Pasadizos ocultos
Hay escondida una entrada al **nivel 11,** en la parte situada más a la izquierda, fuera del agua. Existe otra entrada al **nivel 6,** a la derecha del nacimiento del agua, justo antes del acantilado.

JAMES POND 2
Vidas infinitas
En el nivel de los deportes cruza los dos juegos de espigas para coger la bola de tenis. Entonces verás cinco objetos que tienes que coger en este orden: los labios, el helado, el violín, la tierra y el muñeco de nieve.

JAMES POND 3
Códigos Action Replay
En la pantalla de passwords, elegid rojo **(botón C).** Elegid un **queso.** Elegid próximo color. **Ratón.** Próximo color. **Gato.** Próximo color. **Perro.** Rojo de nuevo. **Libro.** Los niveles. Códigos de Action Replay para **energía infinita.**

FFE2B 40002
FFE37 F0002
FFFAA 10002

JENNIFER CAPRIATI TENNIS
24 jugadores nuevos
Introduce este password:
GRAND.SLAM.

JUNGLE STRIKE
Selección de fase
MISION 2: **RL6YXVTLZYV**
MISION 3: **9V6HK39WW4HS**
MISION 4: **XT6DBRV76GG**
MISION 5: **VNH3TL6HDB6**
MISION 6: **WSDWSCFYVNV**
MISION 7: **THCFKV7NLML**
MISION 8: **7GBTMJYK3YJ**
MISION 9: **N4SC9WL4SPH**

JURASSIC PARK
Resucitar el personaje, códigos de nivel, menú secreto
Cuando el Dr. Grant de su último suspiro y concluya la partida, seleccionad inmediatamente la pantalla de Passwords y presionad el botón **Start.** Presionad **Start** de nuevo y milagrosamente el amigo "Grant" se levantará de su tumba.

Para acceder al **menú secreto** ve primero al menú de opciones y salte de él. Después introduce el password **NYUKNYUK**, pero no salgas de la pantalla de passwords. Selecciona las flechas a la derecha o a la izquierda y pulsa los botones **A, B, C** y **START** en este orden, uno cada vez. Manten los botones pulsados mientrás pulsas los siguientes. verás un mensaj en la parte inferior de de la pantlla que dice **"Second Controller Enabled".** Ahora selecciona **EXIT** y pulsa cualquier botón. Verás un menú secreto que te permitirá empezar en cualquier nivel, jugar como Grant en las fases del raptor y viceversa.

Los tres passwords siguientes permiten empezar en el nivel 77 con 60 unidades de municiónpara cada arma:

Easy: **CVVVVVT4**
Normal: **CVVVVVU5**
Hard: **CVVVVVV6**

KID CHAMALEON
Último jefe
Al final del nivel **BLUE LAKE WOODS** (segundo nivel), no toques la bandera, sube encima del último bloque, y entonces presiona la diagonal **Abajo-Derecha,** mientras pulsas los botones **B** y **C.** Llegarás al último jefe.

KLAX
Selección de nivel de dificultad
Existe un truco para jugar en un **modo fácil,** basta con que pulses el **botón C diez veces** en el menú de opciones. Tenemos otro para incrementar el nivel de dificultad, por si el juego no te parece muy difícil. En la pantalla de presentación pulsa **arriba, izquierda,** los botones **A, B, C** y **START** en la pantalla de presentación. **En los niveles 6 ó 11 haz una X con las fichas para transportarte al nivel 49.**

KRUSTY´S FUN HOUSE

Selección de nivel y passwords

Introduce **SMAILLIW** en la pantalla de passwords. Encontrarás que **todas las puertas** de todos los niveles se encuentran **abiertas.**

NIVEL 2: **WHOAMAMA**
NIVEL 3: **FLANDERS**
NIVEL 4: **BROCKMAN**
NIVEL 5: **SIDESHOW**

LEMMINGS

Selección de fase

	MAYHEM	PRESENT	SUNSOFT
1-	MWDYD	NZGJW	BRGPW
2-	FVJXX	TDNMH	QSMNQ
3-	MLDWP	SPGGX	HVHCB
4-	KNKPB	DXNCL	FMMFT
5-	PQDPR	RXHYJ	GZHBL
6-	HHKRK	XBNCV	ZQMSX
7-	PFDMS	WMHWK	MHHRF
8-	HWKNL	HGNRP	KGMQY
9-	JTDKK	RBGKW	HHGMX
10-	GHJBX	XFNMH	BNMFT
11-	NXDYD	WQGGX	NLHZB
12-	GWJXX	RYNCL	LCMCV
13-	LYDXN	VYBYJ	XLHTF
14-	DQKZG	BDNCV	MNHSY
15-	QRDPR	ZNHWK	YDHRG
16-	JJKRK	RNNTP	BHNKC
17-	ZJDPJ	RMGNW	PLHHB
18-	SHKNC	XQNQH	DNMGV
19-	ZXDLK	WBGLX	VZGSW
20-	DSJFX	HKNHL	SRMVP
21-	JVDFN	VKHDK	TFHSG
22-	BMKHG	BPNGV	NLNLC
23-	JKDCP	ZYHZK	ZBHXX
24-	BBKFH	LSNVP	XZNHD
25-	CYDZF	VNGNW	VBHFC
26-	ZZKSB	BSNQH	CTMRP
27-	HRDRJ	ZCGLX	PRGMX
28-	ZPKQC	LLNHL	MJMPQ
29-	FSDQS	YLHDK	SZHFK
30-	XJKSL	FQNGV	HCNFD

LHX ATTACK CHOPPER

Última misión y códigos

Teclea en la pantalla de PASSWORDS el código **CAIA R$G.** Podrás ir a la **última misión sin ningún incidente.**

1: **CSIEZCC**
2: **CSIEBRA**
3: **CSIEJQA**
4: **CSIERTA**
5: **CSIEZSA**
6: **CSIEAJG**
7: **CSIEILG**
8: **CSIEQLG**
9: **CQYEYKC**
10: **CQYEAZA**

LOTUS TURBO CHALLENGE

Selección de nivel y ayudas

NIVEL	PASSWORDS
NIGHT	SLEEPERS
FOG	HERBERT
SNOW	BUSINESS
DESERT	APPLEPIE
INTERSTATE	STANDISH
MARSH	MALLOW
STORM	TEA CUP

Introducid **MANSELL** en la tabla de passwords y veréis como os clasificáis siempre. Si introducís **SLUGPAGE,** os moveréis más rápidamente de lo normal.

M-1 ABRAHAMS BATTLE TANK

Invencibilidad

Espera a que aparezca la pantalla de demostración y entonces aprieta: **B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C** y **START.**

MARBLE MADNESS

Selección de nivel

Ve a la pantalla de opciones y elige: **TEST FX 2, TEST MUSIC 5** después, mueve el cursor a **SELECT LEVEL.** Ahora, ya puedes seleccionar nivel.

MARIO LEMIEUX

Códigos de partidos

PRIMERA RONDA- New York vs New Jersey EBBE HBB2 AJEC

SEGUNDA RONDA- New York vs Pittsburg ETBE HBB2 AJAC

SEMIFINAL- New York vs Hartford EJBE FKA2 AJEC

FINAL- New York vs Los Angeles E2DE HBC2 AJFC

MARVEL LAND

Selección de nivel

Introduce **TRIDENT** en la pantalla de passwords y podrás elegir la fase en la que quieras jugar.

MAZIN SAGA

Lucha con los guardianes

Ve a la pantalla de opciones y selecciona el apartado **"Sound Test"** para colocar el número 18. Después selecciona **"Sound Efects"** y coloca el número 72. Vuelve a la pantalla de presentación y pulsa **start.**

MCDONALD´S TREASURE LAND

Códigos Action Replay y niveles

FFE0510004 ENERGIA
FFE0540002 VIDAS

FASE 2: **CARA-GLOBOS-ROMBO ROJO-GLOBOS**

FASE 3: **M-ROMBO ROJO-CARA-GLOBOS**

FASE 4: **CARA-RAYO-M-ROMBO ROJO**

MEGALOMANIA

Más hombres

Introduce el password **SIZCSVLOPNL** en la primera fase y comenzarás el juego con 200 hombres. Para comenzar en Gran Bretaña con 50 hombres introduce este otro password: **LVEDOUOKOSR.**

MERCS

Aumentar energía

Recoge la caja dorada de primeros auxilios cuando hayas alcanzado el máximo nivel de energía, haz una pausa, cambia de jugador, espera un momento, elige otro jugador y así hasta que todo tu equipo haya repuesto toda su energía.

MICROMACHINES

Ayudas varias

Un vehículo más rápido: **abajo, A, B, izquierda, derecha, C y START.**

Vehículos infinitos: **B, abajo, C, abajo, arriba, abajo, izquierda, abajo.**

Mejor agarre en la pista: **A, arriba, B, abajo, C, izquierda, START, derecha.**

Mayor aceleración: **A, arriba, B, abajo, C, izquierda, START y derecha.**

Contrincantes más duros: **izquierda, derecha, iquierda, derecha, arriba, abajo, START y abajo.**

Choques más poderosos: **C, arriba, izquierda, derecha, A, B, A y C.**

Oponentes aún más duros: **izquierda, abajo, arriba, abajo, derecha, abajo, A y abajo.**

MORTAL KOMBAT

Cheat mode

Id a la pantalla que hay justo antes de empezar a jugar, y presionad **abajo, arriba, izquierda, izquierda, A, derecha y abajo.** Las palabras **"CHEAT ENABLED"** aparecerán bajo GAME START y OPTIONS, ahora podréis entrar en una pantalla de opciones.

MUHAMMAD ALI'S HEAVYWEIGHT BOXING

Partido especial

Introduce el código **H070007Z** y accederás a un ccombate de boxeo muy particular.

NHLPA HOCKEY ´93

Para conseguir ventaja

Conecta el pad 2al inicio del juego y derriba al portero controlado por la consola. Será expulsado sin ser sustituido, lo que te dará ventaja en el juego.

OUT RUN

Nivel hiper difícil

Si introduces tu nombre como **ENDING,** verás la espectacular secuencia final. Si quieres acceder a un nivel hiper difícil pulsa **START** y luego **el botón C 10 veces,** posteriormente vuelve a pulsar **START.**

PETE SAMPRAS TENNIS

Passwords del World Tour

PARTIDO 2: **CAR**
PARTIDO 3: **VEGAN**
PARTIDO 4: **STAR**
PARTIDO 5: **LCD**
PARTIDO 6: **WALL**
PARTIDO 7: **SINKORSWIM**
PARTIDO 8: **SHELF**
PARTIDO 9: **WINDOW**

PITFIGHTER

Vidas extras y continuaciones

En el nivel 9, en el modo de un jugador, haz una **pausa,** conecta el **segundo pad** y **pulsa Start.** Para lograr **tres continuaciones adicionales,** en este brutal juego, no tienes más que **empezar a jugar en el modo de un jugador e ir al nivel 2.** Dale al **PAUSE,** enchufa el segundo keypad, y pulsa **START** en éste.

POWER MONGER

Nuevos mundos

NIVEL 8- **4DLA23AKJZTF3G**
NIVEL 9- **L4L6ZTDJPBZKQ**
NIVEL 10- **L26ZZTDJPB4PBX**
NIVEL 11- **ZTA23AAKJZTJTJKOB6**
NIVEL 12- **ZNLA23AKJZTJKPXTTD7**
NIVEL 13- **ZNKZTDJPB4PHAKGEBQ**
NIVEL 14- **ZNLYZTDJPB4PHAGM7GLZQ**
NIVEL 15- **ZNLFDP27L36LEZ060WP72**

PREDATOR 2

Selección fase

Nivel 2: **KILLERS**
Nivel 3: **COMOUFLAGE**
Nivel 4: **LOS ANGELES**
Nivel 5: **SUBTERROR**
Nivel 6: **TOTAL BODY**

PUT & PUTTER

Selección de bolas

Pulsa al mismo tiempo **2 y Start** para acceder a un menú de selección del número de bolas. Podrás acceder a una opción secreta si pulsas el **botón 1 y START** en la pantalla del título.

QUACK SHOT

Más vidas

En el **nivel de Transylvania,** recoge la vida y entonces vete hasta el final del nivel. Llama al avión, y entonces vuelve otra vez al principio del nivel hasta conseguir todas las vidas que quieras.

RANGER-X

Paso de fase

Pulsa el botón de pausa en medio de una partida y presiona **arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, C, B, A, derecha e izquierda.** Cuando la música de fondo empiece a sonar pulsa el botón **B** para acceder a la siguiente fase de juego.

REGRESO AL FUTURO II

Paso de fase

Pulsa el botón correspondiente a la pausa en cualquier momento del juego y realiza esta secuencia de dos teclas al mismo tiempo y de forma seguida: **arriba** y **A, abajo** y **A, izquierda** y **A, derecha** y **A.**

REN & STIMPY

Selección de nivel

FASE 1, EL BARRIO:
4GZ0000 0DJ82XP
FASE 2, EL ZOO:
8900003 ZJ1RZWH
FASE 3, LA CIUDAD:
891000J JPKNZWB
FASE 4, LA CARCEL:
892000Z HLKS4WW
FASE 5, LOS EXTERIORES:
8930015 HD1PZW5

ROAD RASH

Mucho dinero y códigos motos

Para obtener **31 millones de dólares** introduce:

011511 02881
001E0 1VJFS

Passwords para motos

OFUI 34TR: SHURIKEN TT250, $20.410, NIVEL 3
OFIA 39TA: BANZAI 7.11, $19.410, NIVEL 3
OP1I 4SKO: DIABLO 1000, $30.810, NIVEL 4
OCTQ 4JAG: DIABLO 1000, $17.730, NIVEL 4
0H4R 55OH: DIABLO 1000, $20,930, NIVEL 5

Ve a la pantalla de presentación y presiona **arriba, A, C y start.** Espera unos segundos hasta que se oiga un grito como "Yeah".

ROAD RASH II

Elige cualquier moto

Enciende la consola y ve al menú de opciones. Selecciona **Set Player Mode** y elige **Mano a Mano** en cuaqluier nivel. Después, ve a la tienda de motos..

ROBOCOP VS TERMINATOR

Selección de arma

Haz lo siguiente: Pausa el juego y presiona **B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A, B,** entonces se oirán varios disparos de pistola. Quita la pausa y presiona **A, B, C,** simultáneamente, y **arriba o abajo** para cambiar el arma.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Nivel de dificultad
Cuando aparezca el logo de Konami presionad **abajo** seis veces, **arriba** dos veces y **abajo** dos veces y tendréis un nivel de juego Muy duro. También, en el logo de Konami, presionad **izquierda** cuatro veces, **derecha** cuatro veces, **izquierda** siete veces, **derecha** una vez más e **izquierda** una vez, y jugaréis en un nivel "ultra duro" (Crazy Hard).

ROLLING THUNDER 2
Códigos de niveles
-Round 1B: **A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS**
-Round 2: **A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET**
-Round 2B: **A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE**
-Round 3: **A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE**
-Round 4: **A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON**
-Round 5: **A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS**
-Round 6: **A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET**
-Round 7: **A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER**
-Round 8: **A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE**
-Round 9: **A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET**
-Round 10: **A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER**
-Round 11: **A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWER**
-Final: **A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON**

ROLO TO THE RESCUE
Menú de opciones secreto
Pulsa la diagonal **arriba, izquierda,** junto con **A** y **C.** Ahora, sin soltar nada, pulsa **RESET** y mantén los botones unos diez segundos más. Ya sólo resta pulsar **B** y verás un menú de opciones.

SHADOW DANCER
Vidas y puntos extras
Completa el primer nivel usando sólo la magia para **recibir 100.000 puntos.** En la pantalla de presentación pulsa **A, B, C** y **START** al mismo tiempo para acceder al modo **PRACTICA.** En el primer nivel de bonus, **no dispares,** simplemente **esquiva a todos los ninjas para conseguir una vida extra.** Introduce tu nombre como **ZQX** y pulsa **A, B, C** y **START** al mismo tiempo para volver al juego con vidas infinitas. Más adelante, tira una moneda al pozo y obtendrás una valiosa **vida extra.**

SHADOW OF THE BEAST
Bestia inmortal
Para convertirte en una bestia inmortal sólo tienes que jugar una partida e introducir tu nombre en la tabla de récords como ZQX. Entonces, pulsa **A, B, C y START.** Durante el juego, el marcador de energía disminuye, pero al llegar a 0 se vuelve a poner a 12.

SHINOBI III
Invencibilidad
Sólo tenéis que escoger MUSIC TEST y escuchar las canciones por este orden: **HE RUNS-JAPONESQUE-SHINOBI WALK-SAKURA-GETUFU.**

SHINING IN THE DARKNESS
Eliminación del último jefe
Cuando llegues a la guarida de **Dark Sol,** lucha contra él con cualquier arma que tengas a mano. Podrás restaurar tu energía con el **anillo curativo,** Dark Sol morirá, pero resucitará. Asegúrate de que tu energía esté a tope, y entonces atácale. Selecciona la opción de **atacar** para Milo y para ti mismo, y usa los poderes curativos de Milo para salvar al resto del grupo. Si lo haces así, Dark Sol morirá.

SMASH TV
Más créditos, cambio de nivel
Haz una pausa durante el juego y realiza lo siguiente:
Arriba, abajo, izquierda, izquierda, derecha para obtener un crédito extra en el primer nivel.
Arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba para pasar al nivel 2.

SOLDADO UNIVERSAL
Selección de nivel
NIVEL 2: **CHSGM**
NIVEL 3: **MKSNS**
NIVEL 4: **SGGBY**
NIVEL 5: **JLGPH**
NIVEL 6: **JDRSD**
NIVEL 7: **PKSND**
NIVEL 8: **CWBPN**
NIVEL 9: **SFTNP**
NIVEL 10: **CMVDG**
NIVEL 11: **BYTCM**

SONIC
Pantalla misteriosa
Cuando hayáis terminado con el malvado Robotnik y Sonic se acelere sobre Green Hill Zone, presionad **A, B** y **C** simultáneamente y veréis algo nunca visto anteriormente.

SONIC 2
SuperSonic, SuperTails
En la pantalla de opciones tienes que ir al menú de melodías. Una vez aquí, haz sonar los sonidos **19, 65, 09** y **17** en este orden. Oirás un pitidito. Presiona **<<Start>>** y volverás a la presentación. Ahora bastará con que presiones **<<A>>** a la vez que **<<Start>>** y obtendrás una pantalla de opciones. Para comenzar con este truco, debes seleccionar el nivel introduciendo **19, 65, 09, 17.** Regresa a la pantalla de opciones y elige los sonidos **01, 09, 09, 02, 01, 01, 02** y **04.** Escoge la fase que quieras y pulsa **A** y **START.** Para convertir a Sonic en **un anillo,** presiona **B.** Pulsa **A** para **atravesar todos los objetos** y pulsa **C** para dejarlos **donde tú quieras.** Mientras Sonic sea un anillo o cualquier otra cosa, **puede saltar vallas para encontrar habitaciones secretas.** Presionando **B,** le convertirás otra vez en Sonic. Para transformar a **Tails** en **SuperTails,** tienes que ir a la pantalla de elegir fase **(19, 15, 9, 17, A y START),** y escuchar las canciones 4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4. Elige la fase donde quieres comenzar a jugar y aprieta **A y START** hasta que Sonic haga su aparición. si hay unos extraños números en la pantalla te ha salido el truco. Entonces pulsa **B** y te transformarás en anillo, imprime 50 y recógelos. Transfórmate en **SuperSonic,** entonces presiona **B** y con **A** tranfórmate en monitor, imprímelo, rómpelo y los poderes pasarán a Tails. Ahora haz que te quiten los anillos, coge 50 y transfórmate en SuperSonic, así los dos personajes serán ¡Súper! Ve a la pantalla de opciones y selecciona los tonos **19, 65, 09 y 17,** sin olvidarte de presionar **"C"** antes de cada tono. Después pulsa **Reset.** Ahora ve a la pantalla de títulos y presiona **"A" y "Start" a la vez.** El nivel de selección debería aparecer. Elige el nivel, cuando empiece el juego, presiona **"Start" y después "B".** Sonic se moverá en la opción lenta y la **"C"** será la tecla de salto. No presiones "A" hasta que el juego no vuelva a recomenzar. Terminará el nivel con un increíble **tiempo 0** y **¡50.000! puntos.**

SPACE HARRIER II
Selección de nivel
Cuando estés en la nave espacial al principio del juego presiona **A, B, C** a la vez y mueve el pad de **derecha** a **izquierda** para seleccionar la fase.

SPEED BALL 2
Directo a la división 1
El código es:
LCLI CWaf 06XE ya3q
2bSt -is1 gGVC MQMQ

SPLATTERHOUSE 2
Selección de nivel
NIVEL 2: **EDK NAI ZOL LDL**
NIVEL 3: **IDO GEM IAL LDL**
NIVEL 4: **ADE XOE ZOL OME**
NIVEL 5: **EFH VEI RAG ORD**
NIVEL 6: **ADE NAI WRA LKA**
NIVEL 7: **EFH XOE IAL LDL**
NIVEL 8: **EDK VEI IAL LDL**

SPLATTERHOUSE 3
Selección fase, Action Replay
FASE 2: **REISOR**
FASE 3: **ETLBUD**
FASE 4: **TEKROH**
FASE 5: **ELPOEB**
FASE 6: **LILITH**
FASE 7: **GOFMTS.**
Códigos de Action Replay:
Vidas ilimitadas: **FFOOB 40005** .
Tiempo ilimitado: **FFOOB 700E1** .

STEEL EMPIRE
Más bombas y vehículos
Para empezar con **99 bombas** conecta el segundo pad y pulsa los botones **C, A, C, A, START** y **B** en la pantalla de selección de la nave. Para jugar con **99 vidas** simplemente coloca en el menú de opciones estos parámetros: Dificultad: **hard,** stock: **two** credits: **one,** sound test: **65**

STORMLORD
Vidas extras y salto de nivel
Haz una pausa y pulsa **A, A, A, A, C, C, B, B, B, C, A.** Quita la pausa y obtendrás **cinco vidas extras.** En cualquier punto del juego haz otra pausa y pulsa: **C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A saltarás al final del nivel.**

STREETS OF RAGE
Más créditos y vidas, selección de nivel
Para evitar que se te acaben los créditos en la pantalla de **Game Over** presiona **izquierda** dos veces, el botón **<<B>>** tres veces, el **<<C>>** tres veces y **<<Start>>.** Para **elegir el número de vidas y el nivel en que quieres comenzar a jugar** mueve el cursor **abajo** hasta las opciones, después en el segundo pad deja presionadas, al mismo tiempo, la diagonal **derecha-abajo y pulsa A, B y C.** Ahora pulsa **Start en el pad 1** y podrás elegir nivel y número de vidas. Para que los dos jugadores puedan **elegir el mismo jugador:** conecta dos mandos a la consola. Aprieta al mismo tiempo el **botón de la derecha y el B** cuando veas aparecer la pantalla de presentación. Mientras, pulsa **Izquierda y A en el pad 2,** para luego elegir la opción 2 jugadores. Para tener **más continuaciones,** pulsa **Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C y START** cuando aparezca el Game Over. Juega hasta el final con un compañero, y contestar los dos YES a la pregunta, regresa hasta el 6 y llega de nuevo al final. De esta forma estarás en el combate, tras el cual nos espera el **"Final malo".**

STREETS OF RAGE 2
Menú secreto, selección de nivel
Para acceder a un menú secreto pulsa **START con el mando colocado en el port 1,** ahora con el mando en el port 2, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados el botón **A,** el **B** en el joypad 2, y **START.** Ahí va el truco para elegir nivel inicial. Pulsa **Start** como siempre con el **Pad 1.** En la pantalla de selección del tipo de juego, mueve el cursor hasta la pantalla de opciones. Después, coge el Pad número 2 y mantén pulsados los botones **A y B,** para luego apretar de nuevo **Start con el Pad 1.**
Si no te funciona, pulsa en la pantalla de presentación **A, B, C y Start** simultáneamente en los dos pads. Deberás oir un pitido, tras el que empezarás a jugar. Para el juego y pulsa **B y C** en el primer pad para que aparezca el deseado menú de selección de fase. Otra forma de hacerlo es: antes de encender la consola, pulsa a la vez **arriba y A/B** en el Pad 2. Ahora enciende la consola y, sin soltar ninguno de los botones, vete a la nueva pantalla de opciones. Cuando pongas tu nombre en la tabla de records después de una gloriosa partida, **pulsa A, B o C y el** juego te pondrá un número en el lugar donde estaba el nivel en el que te quedaste. Espera a que aparezca en la pantalla de presentación, entonces mantén apretado el **botón B y derecha** en el primer pad, y el **botón A e izquierda** en el segundo pad. Mantenlos pulsados hasta que veas las primeras opciones de pantalla. Ahora suelta los botones, selecciona **el modo de dos jugadores** y así podrás elegir al mismo personaje.

SUNSET RIDERS
100 continues
Entra en la pantalla de opciones y en el apartado de sonido coloca **OE.** Después presiona **start** y selecciona tu jugador pulsando el botón **A.** Cuando el protagonista sonría, presiona **A, B y C** simultáneamente y no lo sueltes hasta que comience el juego. Una vez se acabe éste, verás que dispones de 100 continuaciones, todo para acabar el juego como un auténtico vaquero.

SUPER MONACO GP
Códigos de carreras
CARRERA 2- **BRASIL: 0961 4003 0000 0200 000N R123 4567 09AB OCDE F000 0000 0000 0000 0000 1200 F9DE**
CARRERA 3- **FRANCIA: OF8A 8033 0000 0300 000N R123 4567 09AB OCDE F000 0000 0080 0000 0000 2100 5F8D**
CARRERA 4- **HUNGRIA: OJ8D 9233 6000 C000 0000 7123 4567 09AB C8DE F000 0000 0001 0000 0000 3200 K59D**
CARRERA 5- **WEST GERMANY: OP9H B533 6000 LOOO 0000 7123 4567 OPAB C8DE F000 0000 0001 0000 0000 4200 ACF9**
CARRERA 6- **USA: OVCH D633 F000 P000 000K N123 4L67 OPAB C8DE F000 0000 0000 0000 0000 5200 B09D**
CARRERA 7- **CANADA: 05GH F733 0000 S000 000K N123 4L67 OPAB C8DE F8OO 0000 0000 0000 0000 6100 F7BA**
CARRERA 8- **GREAT BRITAIN: OBHL HR33 7005 0000 000R K123 4067 59AC R8DE F800 0080 0000 0000 0000 7200 41D1**
CARRERA 9- **ITALIA: OHLM K433 9005 0000 000G KH23 4067 59AC R8DE F808 0080 0000 0000 0000 8200 5D53**
CARRERA 10- **PORTUGAL: ONLQ MD43 9008 0000 000G KH23 4067 59AC R8DE F808 0080 0080 0000 0000 9100 BE4D**
CARRERA 11- **SPAIN: OMRR QP73 9080 0000 000K 0023 4H67 59CA E8DE F808 0010 0001 0000 0000 A200 9352**
CARRERA 12- **MEXICO: IMV4 RRA3 90E0 0000 0004 0023 4167 59CA B8DE F888 0010 OOG1 OG00 0000 B200 054A**
CARRERA 13- **JAPAN: 1V55 UTA3 9010 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE F898 0010 0001 0000 0000 C200 DC75**
CARRERA 14- **BELGICA: 189B VVA3 90LO 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE FG98 0010 0001 0000 0000 D200 3241**
CARRERA 15- **AUSTRALIA: 1HFC 21A3 90P0 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE FG9H 0010 0001 0000 0000 E200 6AB4**
CARRERA 16- **MONACO: 1QJI 4A23 9080 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE FG9H 0010 0001 0000 0000 F200 65DA**

SUPER WRESTLEMANIA
Eliminación de contrincantes
En un momento del juego, **sal del ring** y tu contrincante te seguirá. **Vuelve al ring** y espera a que tu oponente esté entre las cuerdas. Presiona **DERECHA, ABAJO, A y B** a la vez, y él retrocederá, lo que te permitirá golpearle sin piedad y ganar el combate.

TAZ-MANIA
Fases secretas, selección nivel
En la fase de hielo, espera en el puente después de saltar a las rampas congeladas. Verás cómo descubres una habitación secreta llena de **regalos.** En el **nivel 1. 1**, camina hasta la fuente de agua, salta sobre ella y cuando estés a media altura, vuelve a saltar girando a la derecha. Así, alcanzarás una plataforma secreta. Si haces una **pausa** y pulsas el **botón B,** podrás seleccionar el nivel una vez que retires la **pausa.** Para jugar con inmunidad absoluta, vuelve a hacer una **pausa** y pulsa el **botón C**.

TECHNOCLASH
Selección de nivel
FASE 1: **8PXOBFAL**
FASE 2: **PP5PPPP5**
FASE 3: **EP5PF5PR**
FASE 4: **CPPPPPOR**

TEAM USA
Selección de partido

JUEGO	EQUIPO	CODIGO
1	CROATIA	LJGCRCX
2	ITALY	LHJCRRP
3	CIS	LKKCRGQ
4	LITHUANIA	LGLWRFD
5	CHINA	LJL3RBX
6	YUGOSLAVIA	LKL7RHH
7	ITALY	LGT7RFP
8	FRANCE	LJT7RBY
FINAL	GOLD MEDAL	LHT7RKY

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Selección de nivel
Cuando aparezca el logotipo de KONAMI presiona **C, B, B, A, A, A, B, C.** A continuación, una vez salga la pantalla de presentación presiona **A, B, B, C, C, C, B, A.**

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS
Selección de escenario
En cuanto aparezca en pantalla el espectacular logo de Konami, presiona **C, B, B, A, A, A, B, C.** Paso segundo: En la pantalla de título, pulsa los siguientes botones **A, B, B, C, C, C, B, A.**

TERMINATOR
Digitalizaciones
Si quieres ver las digitalizaciones de imagen sin que las letras que se escriben encima te molesten, pulsa **arriba** antes de que aparezcan las imágenes de la pantalla de títulos y luego **Start.** Puedes seguir apretando si deseas continuar viendo estas espectaculares imágenes.

TERMINATOR 2
Poderes infinitos
Si tienes un **controlador de fuego rápido,** te darás cuenta de que puedes disparar a troche y moche, siempre que el interruptor esté activado. La pistola no se recalentará y tendrás **poderes infinitos.**

THE FLINTSTONES
Selección de nivel
Para pasar de nivel, en la pantalla de presentación presiona: **ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA E IZQUIERDA.** En cuanto comience el juego, presiona PAUSA y después pulsa los botones **1 y 2.** Ahora mueve el mando direccional según te indicamos:
ARRIBA.......NIVEL 1
DERECHA........NIVEL 2
ABAJO..........NIVEL 3
IZQUIERDA.....NIVEL 4

THE HUMANS
Códigos de niveles
NIVEL 1- **JWHVRMRKNKHB**
NIVEL 2- **YHQBSBGTSFXY**
NIVEL 3- **DGTVQBWXBJNC**
NIVEL 4- **PBGPGHQZMZGT**
NIVEL 5- **TMHCPYPCDQHQ**
NIVEL 6- **DTMFCPWJWFPW**
NIVEL 7- **FKNMZXDGJKBW**
NIVEL 8- **XSJKNQLMFHWZ**
NIVEL 9- **DVDQTNKTMHSF**
NIVEL 10- **VYJMDMPVXHHD**

THE INMORTAL
Selección de nivel y ayudas varias
Sigue estos consejos del gran druida para llevar a buen fin tu misión: En el **nivel 4** coloca un anillo en cada hoyo y entonces empieza a dar vueltas en la dirección de las manecillas del reloj hasta que aparezca **la salida.** En la habitación con los **tres pentagramas** coloca una gema en el hoyo derecho del primer pentagrama, otra en el hoyo izquierdo del segundo pentagrama y, por último, pon una gema en el centro del siguiente pentagrama.
-Nivel 2: **757FC10006F70**
-Nivel 3: **6E1EC210000E10**
-Nivel 4: **D9BE53101EB0**
-Nivel 5: **B57F943000EB0**
-Nivel 6: **563FF53010A41**
-Nivel 7: **C250F63010AC1**
-Nivel 8: **E011F730178C1**

THUNDER BLADE
Invencibilidad
Pulsa **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA** y el botón **1** en la secuencia de presentación.

THUNDERFORCE IV
Armamento total, 99 vidas
Al comenzar el juego, pulsa **pausa**, **arriba**, **derecha**, **A**, **abajo**, **derecha**, **A**, **C**, **izquierda**, **arriba**, **B**, **arriba** y todas las armas serán tuyas.
Para obtener las **99 vidas** pulsa **A** y **start** para acceder a la pantalla de opciones, coloca el Ship Stock a 0 y cuando inicies el juego tendrás la cantidad de vidas indicada.

TINY TOON
Código última fase
Introduce el siguiente password para enfrentarte al enemigo final:
JQBB TZZW ZKBB TZZW ZGMZ

TOE JAM & EARL
Nivel secreto
Ve al **nivel 3** y hazte con un buen par de alas. Salta al espacio y al **nivel 2,** de ahí al **nivel 1.** Desde ese nivel vuela a la esquina inferior izquierda del mapa. Al llegar a ella, tírate por el agujero del centro y llegarás al paraíso. Además, obtendrás una bien recibida vida extra.

TRUXTON
Para acabar con el jefe final
En cuanto aparezca el jefe lanza una bomba inteligente y luego dale a la **Pausa.** Después de unos diez segundos, desconecta la pausa y el jefe habrá muerto porque la bomba ha seguido funcionando mientras el juego estaba en pausa.

TURRICAN
Pantalla de opciones
Pulsa abajo el pad y, sin soltarlo, realiza la siguiente combinación de botones: **A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.**
Si lo haces bien, llegarás a una pantalla de opciones en la que podrás conseguir vidas infinitas o elegir el nivel en el que quieras empezar a jugar.

WONDERBOY (THE DRAGON'S TRAP)
Códigos varios
-MOUSE MAN **G1X4 C17 EG43 LDF**
-PIRANHA MAN **G1G4 W6P EGEZ 515**
-LION MAN **CLO5 5KF AHFA 87H**
-HAWK MAN **KDGC PT7 EJAN 74WF LLF 8H2P BB5 KDGC PH7 EJ6Y J5X**

WONDERDOG
Selección de nivel
DOGSVILLE: **MYSTIC**
SCRAPYARD: **ANKLES**
LOONY MOON: **LEDZEP**
PLANET WEIRD: **REEVES**
PLANET FOSSIN: **PIXIES**
PLANET RAINU: **WOOPIE**

XENON 2
Matar los jefes y aumentar radio de acción
Haz una barrida en forma de herradura de **izquierda a derecha** y disparando en el centro al pasar por los puntos débiles de los jefes. Seguro que querrás aumentar tu radio de fuego, pues para ello, tendrás que gastar algo de dinero, pero merece la pena, los resultados son súper-efectivos.

X-MEN
Selección de nivel y energía
Te aconsejamos hacerte con dos pads para este truco. Tras poner en marcha tu Megadrive, presiona los botones **A y C** del primer mando. Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa **START** en el pad 1. Después, pulsa **START** en el pad 2, y vuelve a presionar **START** en el pad 1. Cuando comience el juego, agáchate delante de los paneles de acceso (que tienes situados a tu derecha), presiona el **botón B** y después **C** para elegir tu nivel favorito. Si pulsas **START** en cualquier momento del juego también podrás reponer tu salud.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURGS
Selección de fase
FASE 5: CYZQ
FASE 9: GBRS
FASE 13: DCFK
FASE 17: BMLK
FASE 21: PQBR
FASE 25: LLNN
FASE 29: QNKR
FASE 33: SDHM
FASE 37: BKVR
FASE 41: BZPM
FASE 45: BNYZ
FASE CREDITO: QSDZ
Códigos Action Replay
FFFA7 500FF: Ayuda ilimitada pistola del jugador 1.
FFFB1 500FF: Ayuda ilimitada pistola del jugador 2.
FFFA8 FOOFF: Llaves ilimitadas jugador 1.
FFB2 FOOFF: Llaves ilimitadas jugador 2.



CENTRO MAIL
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
MADRID
MADRID
MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
Dos Hermanas SEVILLA
ZARAGOZA
VIGO
¡NUEVO!
SUPER PACK
+7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO!
24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
SONIC PACK
MEGADRIVE
+2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
SONIC 3
9.990
MULTIMEGA
79.900
M. SYSTEM
MASTER SYSTEM
+ CONTROL PAD
+ SONIC
4.990
OFERTAS SEGA
007 — MEGADRIVE - 2990
ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 — MS - 5990 - 2490
AYRTON SENNA — MS - 6590 - 4990
BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD — M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
BUBSY — MEGADRIVE - 2990
BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
CRASH DUMMIES — MEGADRIVE - 5990 / GAME GEAR - 2495
CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3 — MEGADRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
GODS — MEGADRIVE - 2990
JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
KLAX — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
KRUSTY'S FUN HOUSE — GAME GEAR - 2495
LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
LEMMINGS — MS - 5990 - 2490
MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 4990
NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2495
PUGGSY — MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 2990
SONIC II — MS - 6990 - 2990 / GG - 5490 - 2490
SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 — GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN — MEGADRIVE - 5990
SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR — GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE — M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
WARSPEED — MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 4490
WWF STEEL CAGE — GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA — MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN — MEGADRIVE - 9400 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 6490
ART OF FIGHTING — MEGADRIVE - 9900
ASTERIX — MEGADRIVE - 9900 / M. SYS. Parte II 5990 / GAME GEAR - 5990
BARKLEY JAM! — MEGADRIVE - 8990
BATTLETOADS — MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
CASTLEVANIA — MEGADRIVE - 7990
CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT — MEGADRIVE - 7900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNICKS — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
DRACULA — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 3890
DUNE 2 — MEGADRIVE - 9900
FIFA SOCCER — MEGADRIVE - 8990
FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
HOOK — MEGADRIVE - 6900 / GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox. / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5990
LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11900
LOST VIKINGS — MEGADRIVE - 9900
MASTERS OF COMBAT — M. SYSTEM - 5990
MORTAL COMBAT — MEGADRIVE - 9900
MUTANT LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 8990
NBA JAM — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN — MEGADRIVE - 9990
NORMY'S BEACH BABE — MEGADRIVE - 8990
PGA EUROPEAN TOUR — MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
ROBOCOP VS TERMINATOR — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL — MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 11900
STREET OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 4990 / GAME GEAR - 5990
SUB TERRANIA — MEGADRIVE - 9900
THE FLINSTONES — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 9900
TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
ZOMBIES — MEGADRIVE - 7990
ZOOL — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
MEGA CD
39.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK 9990
CHUCK ROCK 8990
DRACULA 9900
DRAGONS LAIR 9900
DUNE 8990
FINAL FIGHT 8990
GROUND ZERO 9990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MORTAL KOMBAT 9990
MICROCOSM 8990
NHL HOCKEY 94 8990
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 9990
SILP HEED 9990
SONIC CD 8990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD 10900
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
WWF RAGE IN CAGE 9990
YUMENI MANSION 11900
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

VENTA

VENDO Master System II con los juegos: «Land of Illusion», «World Cup Italia'90», «Thunder Blade» y «Black Belt», y el «Alex Kid» en memoria, por 13.000 pesetas. ¡Con mando! Preguntar por Jose Angel.TF: 91-7763383.

VENDO Game Gear con: adaptador luz, «Drácula», «Strider 2», «Columns», «Factory Panic» y «Paperboy», por 20.000 pesetas. Llamar de 7:00 a 9:00 horas de la tarde.
Preguntar por Gonzalo. También vendo por separado.

VENDO Game Gear con adaptador a la corriente y 5 juegos guays, sólo 15.000 pelas. Todo está en muy buen estado. Preguntar por Carlos.
TF: 987-418573.

VENDO Master System II con 9 juegos, por sólo 15.000 pesetas: «Sonic the Hedgehog», «Paperboy», «The Simpsons Bart vs the Space Mutants», «Asterix», «The Terminator», «Taz-Mania», etc...
Preguntar por Xabier
TF: 945-378070.

INTERCAMBIO

ME GUSTARIA CAMBIAR Master System II con dos juegos: «Alex Kid» en memoria y «Sonic», por una Game Gear con un juego o dos y adaptador a corriente y a TV. Preguntar por Manuel. TF: 956-221660.
Llamar de 18:00 a 20:30 horas de la tarde.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Golden Axe 1 y 2», «Moonwalker», «Hellfire» y el «Wrestle War». Todos por el «Eternal Champions». Sólo para Valladolid. Preguntar por Alberto. TF: 983-261540.

CAMBIO juegos de Game Gear: «Space Harrier», «Popils» y «Pengo», por «Mortal Kombat» de Game Gear. Preguntar por Dani .TF: 91-6525556.
Sólo Madrid.
Llamar por las tardes.

CAMBIO Game Boy básica con 5 juegos y recargador, por Super Nintendo o Mega Drive. Si trae juegos regalo Master con 2 juegos.
Preguntar por Miguel
TF: 954-762404.

VARIOS

CAMBIO «Fatal Fury» de Mega Drive y «Streets of Rage», por otros juegos. Si te interesa te los vendo.
Sólo Ponferrada Preguntar por Manolo.
TF: 987-402973.

VENDO O CAMBIO juegos de Game Gear: «Sonic», «Sonic 2», «Jurassic Park» y «Joe Montana Football». Todos por 4.000 pesetas. Preguntar por Marcos.
TF: 925-814181.

COMPRO «Mortal Kombat» para Game Gear o cambio por «Double Dragon». Precio a convenir. El juego está en perfecto estado y lo cambio con caja e instrucciones. Preguntar por Sergio.
TF: 986-310811.

QUISIERA MANTENER correspondencia con consolegas TodoSega, poseedores de una Mega Drive. Escribid a: Paula Lago Edreira, c/Zurbarán, 6-8 3º D. 15403 -Ferrol- (La Coruña).

CLUBS

QUIERO FORMAR un club de Mega Drive, trucos, ofertas, intercambios... Sólo 100 pesetas el primer mes, después 50 pesetas. Enviar una carta a: Adrián Marti Giménez, c/Reyes Católicos, 22-2º. 03630 -Sax- (Alicante).

"MEGA GENIOS" si quieres ser del club, enviad una carta con vuestros datos personales. Fantásticos trucos para Megadrive y Pc. Sólo 100 pesetas al mes y fantásticos sorteos. Escribir a: Francisco Gutiérrez Vaqueira, c/Eusebio González Suárez. 47014 (Valladolid).

COMPRA

COMPRO Game Gear con un juego por 5.000 pesetas. Llamad al TF:953-390750. Preguntar por Miguel Angel. Os espero.

COMPRARÍA video «Juke Box VJ-S INS». Sólo oportunidades que estén en perfecto estado. Preguntar por Jose.
Vendedores interesados llamar al TF: 96-6803263.

COMPRARÍA Mega CD 1 ó 2, por 30.000 pesetas, como máximo. Que esté en perfecto estado.
Preguntar por Albert. Llamar de 5:30 a 21:30. TF: 973-238591.
Llamadme sin temor, os estoy esperando.

COMPRO el cartucho «Sonic 2» de Mega Drive por 2.000 pesetas. ¡No seáis agarrados!.
Preguntar por Wylly.
TF: 968-230089.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... **LOCALIDAD** .... **PROVINCIA**.......... **TLF**..........

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"

Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.



Game Gear Aladdin Pack
¡TU GRAN DESEO CONCEDIDO!
¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack.
¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !.Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.
¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ?
¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?
¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.
Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.
TAMBIEN ALADDIN PACK EN MASTER SYSTEM
SEGA GAME GEAR
Disney's Aladdin
Disney's "Aladdin"- game cartridge included.
Contient la cartouche du jeu "Aladdin".
Incluye el juego "Aladdin" de Disney.
© Disney
SEGA
GAME GEAR
LA LEY DEL MAS FUERTE